

**PENGEMBANGAN MEDIA *ADOBE FLASH CS5*
UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FABEL
BAGI SISWA KELAS VIII SMP/MTs**

Skripsi

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



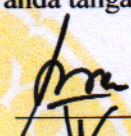
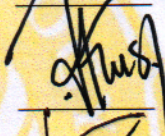

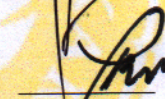
Oleh
Azwar Rizky Syafrudin
10201241065

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**


PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Adobe Flash CS5 untuk Pembelajaran Menulis Teks Fabel bagi Siswa Kelas VIII SMP/MTs* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 23 Maret 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

| Nama | Jabatan | Tanda tangan | Tanggal |
|--------------------------------|--------------------|--|---------------|
| Dra. Sudiati, M.Hum. | Ketua Penguji |  | 22 April 2016 |
| Kusmarwanti, S.S., M.Pd., M.A. | Sekretaris Penguji |  | 22 April 2016 |
| Dr. Kastam Syamsi, M.Ed. | Penguji Utama |  | 21 April 2016 |
| Dr. Suroso, M.Pd., M.Th. | Penguji Pendamping |  | 22 April 2016 |

Yogyakarta, April 2016
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


Dr. Widyastuti Purbani, M.A.
NIP. 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : **Azwar Rizky Syafrudin**

NIM : 10201241065

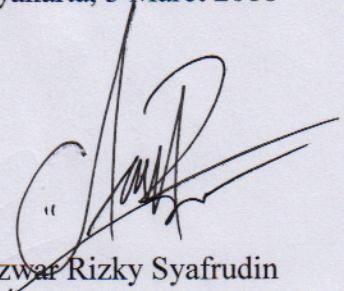
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 3 Maret 2016



Azwar Rizky Syafrudin

MOTTO

*“Orang yang tidak pernah melakukan kesalahan
biasanya tidak menghasilkan apa-apa.”*

(Edward John Phelps)

*“Orang yang paling bijaksana adalah
orang yang mengetahui bahwa dia tidak tahu.”*

(Socrates)

*“Tidak semua orang bisa menjadi manusia hebat,
tetapi Anda bisa mengerjakan sesuatu yang sederhana
dengan cinta yang hebat.”*

(Bunda Teresa)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan hanya kepada Allah SWT yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk lahir, tumbuh dewasa, dan berbahagia di antara orang-orang yang berhati mulia.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis sampaikan ke hadirat Allah SWT karena berkat rahmat, hidayah, dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih secara tulus kepada Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, dan Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada penulis.

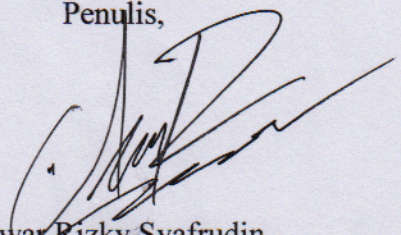
Penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih dan hormat secara mendalam kepada penasihat akademik, Ibu Ary Kristyani, M.Hum. dan kepada kedua pembimbing, Dr. Suroso, M.Pd., M.Th. sebagai pembimbing I dan Ibu Kusmarwanti, SS., M.Pd., M.A. sebagai pembimbing II yang telah membimbing penulis dengan penuh perhatian dan kesabaran sampai terselesaikannya skripsi ini. Terima kasih pula penulis ucapkan kepada Bapak Ibnu Santoso, M.Hum., Bapak Estu Miyarso, M.Pd., dan Ibu Drs. Agnes Insiwi Pratiwi, beserta siswa-siswi SMP Negeri 15 Yogyakarta yang telah memberikan banyak masukan dalam penelitian ini. Terima kasih pula kepada kedua orang tua, keluarga besar, kawan-kawan PBSI 2010, terutama Armada Nurliansyah, Tri Yulianto, Yayan Antono, dan Agil Sasongko, dan tidak lupa

Demanda Ridhawaty Nursan yang telah memberikan motivasi dan menjadi sumber inspirasi.

Demikian rasa terima kasih dan hormat yang sedalam-dalamnya penulis sampaikan. Penulis juga sepenuhnya menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan ribuan kritik dan saran yang membangun sebagai bentuk ungkapan apresiasi terhadap skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, Maret 2016

Penulis,



Azwar Rizky Syafrudin

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| PENGESAHAN..... | ii |
| PERNYATAAN..... | iii |
| MOTTO..... | iv |
| PERSEMBAHAN..... | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL..... | xi |
| DAFTAR SKEMA..... | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xii |
| ABSTRAK..... | xiv |
| BAB I | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 3 |
| C. Rumusan Masalah | 4 |
| D. Tujuan Pengembangan | 4 |
| E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan | 4 |
| F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan..... | 5 |
| G. Manfaat Pengembangan | 6 |
| H. Batasan Istilah | 7 |
| BAB II..... | 8 |
| KAJIAN TEORI..... | 8 |
| A. Deskripsi Teori..... | 8 |
| 1. Menulis..... | 8 |
| a. Pengertian Menulis..... | 8 |
| b. Tahap Menulis..... | 9 |
| 2. Fabel | 10 |

| | |
|---|-----------|
| a. Pengertian Fabel..... | 10 |
| b. Unsur Instrinsik Teks Fabel..... | 11 |
| c. Struktur Teks Fabel | 15 |
| d. Langkah-langkah Menulis Teks Fabel | 16 |
| 3. Media Pembelajaran..... | 17 |
| a. Pengertian Media Pembelajaran..... | 17 |
| b. Manfaat Media Pembelajaran..... | 18 |
| c. Macam-macam Media Pembelajaran..... | 18 |
| d. Ciri-ciri Media Pembelajaran..... | 20 |
| 4. Model-model Media Pembelajaran Berbasis Komputer..... | 21 |
| 5. <i>Adobe Flash Pro CS5</i> | 24 |
| B. Penelitian yang Relevan | 25 |
| C. Kerangka Pikir | 26 |
| BAB III | 28 |
| METODOLOGI PENELITIAN | 28 |
| A. Model Pengembangan | 28 |
| B. Prosedur Pengembangan..... | 28 |
| C. Desain Uji Coba Produk..... | 31 |
| 1. Desain Uji Coba..... | 31 |
| 2. Subjek Penelitian..... | 31 |
| 3. Teknik Instrumen..... | 32 |
| 4. Teknik Analisis Data..... | 33 |
| BAB IV..... | 35 |
| HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 35 |
| A. Produk Pengembangan..... | 35 |
| 1. Model Media <i>Adobe Flash Pro CS5</i> untuk Pembelajaran Menulis Teks Fabel bagi Siswa Kelas VIII SMP/MTs..... | 35 |
| 2. Hasil Uji Ahli Materi dan Revisi Media Pembelajaran..... | 37 |
| 3. Hasil Uji Ahli Media dan Revisi Media Pembelajaran..... | 38 |

| | |
|--|-----------|
| 4. Hasil Uji Guru dan Revisi Media Pembelajaran..... | 39 |
| 5. Hasil Uji Siswa..... | 40 |
| B. Pembahasan..... | 40 |
| BAB V..... | 47 |
| PENUTUP..... | 47 |
| A. Kesimpulan..... | 47 |
| B. Saran..... | 48 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 50 |
| LAMPIRAN..... | 52 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 1. Kategori Penilaian Kualitas Media Pembelajaran..... | 34 |
| Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Materi..... | 37 |
| Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Media..... | 38 |
| Tabel 4. Hasil Penilaian Guru Bahasa Indonesia..... | 40 |
| Tabel 5. Hasil Penilaian Siswa Siswa..... | 40 |

DAFTAR SKEMA

| | |
|--|----|
| Skema 1. Tahap Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran..... | 30 |
|--|----|

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1. <i>Flowchart</i> | 86 |
| Lampiran 2. <i>Storyboard</i> | 87 |
| Lampiran 3. Transkrip Media Pembelajaran Menulis Teks Fabel..... | 92 |
| Lampiran 4. Kover CD Media Pembelajaran Menulis Teks Fabel..... | 103 |
| Lampiran 5. Prosedur Pembelajaran..... | 104 |
| Lampiran 6. Validasi..... | 110 |
| Lampiran 7. Dokumentasi..... | 188 |
| Lampiran 8. Surat..... | 191 |

**PENGEMBANGAN MEDIA *ADOBE FLASH CS5*
UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FABEL
BAGI SISWA KELAS VIII SMP/MTs**

oleh
Azwar Rizky Syafrudin
10201241065

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk pembelajaran berupa media *Adobe Flash CS5* untuk pembelajaran menulis teks fabel. Peneliti memilih aplikasi *Adobe Flash Pro CS5* karena memungkinkan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang menyenangkan dan mampu melibatkan indera pengelihatan beserta pendengaran siswa secara aktif sehingga proses penyerapan materi dalam pembelajaran lebih efektif dan maksimal.

Prosedur penelitian yang dilakukan mengacu pada prosedur peneliian dan pengembangan Sugiyono yang disederhanakan menjadi lima tahap yang di antaranya adalah sebagai berikut: (1) tahap analisis; (2) tahap perencanaan; (3) tahap pengembangan; (4) tahap validasi dan uji coba; dan (5) produk akhir. Pada tahap pengambilan data dalam penelitian ini, dilakukan validitas ahli media, ahli materi, guru bahasa Indonesia, dan siswa kelas VIII SMP Negeri 15 Yogyakarta dengan mengumpulkan data berupa angket penilaian. Analisis yang dilakukan yaitu dengan mengubah data kuantitatif ke dalam data kualitatif dengan menggunakan koversi skala 4.

Hasil penelitian dan pengembangan tersebut adalah perangkat multimedia pembelajaran dalam bentuk CD yang berisi file .exe, .swf, dan .html yang telah dinyatakan layak digunakan oleh ahli media, ahli materi, dan guru bahasa Indonesia sebagai sumber belajar dan alat bantu pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran tersebut sesuai dengan hasil validasi. Berdasarkan validasi ahli materi, penilaian aspek kompetensi pembelajaran memiliki rata-rata 3,675 atau sebesar 91,875% dengan kategori layak. Aspek penahapan pembelajaran memiliki rata-rata 3,5 atau sebesar 87,5% dengan kategori layak. Aspek kemudahan penyajian media memiliki rata-rata 3,25 atau sebesar 81,25% dengan kategori layak. Aspek peran media terhadap keaktifan siswa memiliki rata-rata 3,5 atau sebesar 87,5% dengan kategori layak. Selain itu, berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli media terkait kelayakan aspek desain tampilan diperoleh rata-rata 3,3 atau sebesar 82,5% dengan kategori layak. Pada tahap pengoperasian diperoleh rata-rata 3,625 atau sebesar 90,625% dengan kategori layak.

Kata kunci: media pembelajaran, *adobe flash pro CS5*, teks fabel.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menulis adalah salah satu cara manusia untuk mengasah otak agar tidak kehilangan jejak atas segala yang sudah mereka pelajari. Rosidi (2009: 2) menyatakan bahwa menulis merupakan kegiatan untuk menyatakan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan yang diharapkan dapat dipahami oleh pembaca dan berfungsi sebagai alat komunikasi secara tidak langsung. Sedangkan menurut Dalman (2012: 1) mendefinisikan menulis sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana.

Berdasarkan kurikulum 2013 Bahasa Indonesia yang berlaku di tingkat SMP/MTs, terdapat sebuah materi teks fabel yang tidak hanya menuntut siswa untuk dapat memahami pengertian teks fabel, unsur-unsur teks fabel dan struktur teks fabel, tetapi juga diharapkan mampu memproduksi sebuah teks fabel. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 15 Yogyakarta, secara praktik ternyata masih terdapat beberapa kendala yang sering muncul dalam kegiatan belajar mengajar menulis teks fabel. Siswa masih sulit mencerna dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor yang di antaranya berupa ketepatan metode dan tidak adanya media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Selama ini guru hanya menggunakan metode ceramah yang terkesan monoton sehingga kurang menumbuhkan minat dan antusiasme siswa terhadap materi teks

fabel. Sumber referensi materi yang hanya terbatas pada buku paket pelajaran saja juga menjadi kendala yang cukup berarti bagi kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, guru merasa perlu adanya pengembangan media interaktif yang menarik, khususnya untuk materi menulis teks fabel. Guru merasa bahwa media pembelajaran memiliki peran yang begitu penting untuk menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran. Ketepatan dalam menggunakan media pembelajaran akan berdampak pada hasil pembelajaran yang lebih baik. Pemakaian media pembelajaran yang interaktif dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis yang positif terhadap siswa.

Salah satu *software* yang menarik untuk dijadikan media pembelajaran interaktif tersebut adalah *Adobe Flash Pro CS5*. *Adobe Flash Pro CS5* adalah salah satu program animasi *2D vektor* yang sangat populer dan paling banyak digunakan saat ini. Program ini memungkinkan penggunaannya untuk membuat berbagai aplikasi animasi mulai dari animasi gambar (kartun), animasi interaktif, permainan (*game*), *company profile*, presentasi, *video clip*, animasi web, dan aplikasi animasi lainnya sesuai kebutuhan pengguna. Selain menyajikan tampilan gambar dan berbagai macam animasi yang menarik, *Adobe Flash Pro CS5* juga memanjakan siswa dengan kelebihan efek suara yang dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran, juga *games* dan soal-soal untuk menguji pemahaman siswa. Media ini tentu akan menjadi sebuah alternatif sekaligus solusi yang menyenangkan sehingga siswa tidak bosan ketika mengikuti pelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti merasa perlu mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash Pro CS5* untuk pembelajaran menulis teks fabel. Media pembelajaran interaktif yang diberi nama “FABELNESIA” ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengajarkan materi teks fabel sehingga kegiatan belajar mengajar akan terasa lebih mudah dan menyenangkan.

A. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul sebagai berikut.

1. Guru memiliki keterbatasan materi ajar dalam pembelajaran menulis teks fabel.
2. Guru mengalami kesulitan mengajarkan materi dalam pembelajaran menulis teks fabel.
3. Guru masih menggunakan metode ceramah yang kurang menarik dalam pembelajaran menulis teks fabel.
4. Siswa masih belum mempunyai minat dan antusiasme yang tinggi dalam pembelajaran menulis teks fabel.
5. Perlunya pengembangan program media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash Pro CS5* untuk pembelajaran menulis teks fabel yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah pengembangan ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash Pro CS5* untuk pembelajaran menulis teks fabel yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan yang diharapkan dari pengembangan ini adalah mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash Pro CS5* untuk pembelajaran menulis teks fabel yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan antara lain sebagai berikut.

1. Media pembelajaran interaktif menulis teks fabel berbasis *Adobe Flash Pro CS5* dimasukkan ke dalam bentuk CD (*Compact Disk*) dan dioperasikan dengan menggunakan perangkat komputer dalam bentuk program aplikasi. Selain menggunakan komputer, aplikasi tersebut juga dapat ditampilkan dengan menggunakan LCD (*Liquid Crystal Display*).
2. Media pembelajaran interaktif menulis teks fabel berbasis *Adobe Flash Pro CS5* berisi sebuah materi pembelajaran teks fabel dengan format permainan (*game*). Media pembelajaran yang diberi nama *Fabelnesia* ini mempunyai 4 level permainan. Pada setiap level permainan, siswa akan bertemu dengan karakter-karakter hewan penjaga yang memberikan tantangan mengenai

pengertian fabel (level 1), unsur-unsur fabel (level 2), struktur fabel (level 3), dan langkah-langkah menulis fabel (level 4). Materi pembelajaran menulis teks fabel baru akan diberikan setelah siswa berhasil menyelesaikan tantangan. Pada halaman awal *Fabelnesia*, terdapat menu permainan interaksional yang berisi beberapa tombol, yaitu: (a) ‘MULAI’ yang berfungsi untuk memulai permainan; (b) ‘KOMPETENSI’ yang berisi kompetensi inti dan kompetensi dasar; (c) ‘PETUNJUK’ yang berisi cara dan aturan permainan; (d) ‘PENGATURAN’ untuk mengatur *volume* suara dan ukuran layar; (e) ‘PROFIL’ yang berisi profil pengembang.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dilihat dari segi materi, masih sedikit bahan ajar yang membahas mengenai teks fabel, sehingga media ini diharapkan dapat menjadi alternatif dan solusi bagi guru dalam kegiatan pembelajaran. Kelebihan dari “FABELNESIA” (nama media ini) adalah membuat peran siswa dalam pembelajaran menjadi lebih aktif dan interaktif. Proses pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, penggunaan media ini juga dapat meningkatkan pemanfaatan media komputer di sekolah.

Media pembelajaran interaktif ini masih memiliki kekurangan karena hanya dapat digunakan di sekolah yang memiliki laboratorium komputer. Kelangkaan buku-buku tentang teks fabel yang bisa dijadikan sumber referensi juga menjadi kendala yang cukup berarti. Selain itu, dengan keterbatasan kemampuan

pengembang dalam hal pemrograman komputer, menyebabkan adanya ketidakmaksimalan dalam hal teknis pemrograman media maupun visual.

F. Manfaat Pengembangan

1. Bagi guru

Pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru sebagai inovasi baru dalam pembelajaran menulis teks fabel. Guru juga diharapkan dapat mengetahui gambaran tentang seberapa jauh siswa dapat menangkap materi menulis teks fabel yang sebelumnya telah diajarkan.

2. Bagi siswa

Pengembangan ini diharapkan dapat berguna bagi siswa sebagai alternatif dan solusi yang menyenangkan dalam cara belajar menulis teks fabel.

3. Bagi sekolah

Pengembangan ini diharapkan dapat digunakan dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah sebagai antisipasi kejenuhan siswa terhadap metode ceramah dan pembelajaran yang hanya berpedoman pada buku paket saja.

4. Bagi pengembang

Pengembangan ini diharapkan menambah pengalaman dan pengetahuan pengembang dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif untuk pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya teks fabel.

G. Batasan Istilah

1. Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perbuatan siswa untuk mendorong dalam belajar dan membantu mencapai tujuan pembelajaran.
2. Teks fabel merupakan salah satu bentuk cerita yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita.
3. *Adobe Flash Pro CS5* merupakan aplikasi *Adobe Systems* yang dapat digunakan untuk pembuatan animasi gambar (kartun), animasi interaktif, permainan (*game*), *company profile*, presentasi, *video clip*, animasi web, dan sebagainya.

BAB II KAJIAN TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan tentang beberapa teori yang berkaitan dengan masalah penelitian. Kajian teori yang diuraikan dalam bahasan ini meliputi: deskripsi teori, penelitian yang relevan, dan kerangka pikir. Deskripsi teori berisi uraian tentang menulis, fabel, media pembelajaran, model-model pembelajaran berbasis komputer, dan *adobe flash pro CS5*. Penelitian yang relevan berisi beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Kerangka pikir berisi uraian pencapaian tujuan yang diinginkan dari penelitian.

A. Deskripsi Teori

1. Menulis

a. Pengertian Menulis

Rosidi (2009: 2) menyatakan bahwa menulis merupakan kegiatan untuk menyatakan pikiran dan perasaan dalam bentuk tulisan yang diharapkan dapat dipahami oleh pembaca dan berfungsi sebagai alat komunikasi secara tidak langsung. Sedangkan menurut Ahmadi (1988: 3), menulis merupakan suatu sarana dan alat utama untuk pencarian dan penemuan (*discovery*) dan daya tahan kelompok professional, serta juga sebagai suatu aktivitas personal yang mungkin timbul sebagai suatu sarana dan alat ketahanannya di dalam suatu konteks percepatan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern.

Dalman (2012: 1) mendefinisikan menulis sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat

atau medianya. Dalam komunikasi tulis, terdapat empat unsur yang terlibat, yaitu:

1) penulis sebagai penyampai pesan; 2) pesan atau isi tulisan; 3) saluran atau media berupa tulisan; 4) pembaca sebagai penerima pesan.

a. Tahap Menulis

Rosidi (2009: 14-15) mengemukakan bahwa dalam proses menulis ada empat tahap yang harus dilalui oleh seorang penulis. Tahap-tahap itu sebagai berikut.

1) Tahap pramenulis (*prewriting*).

Kegiatan pramenulis meliputi segala sesuatu yang terjadi sebelum proses penulisan. Kegiatan penulis dalam pramenulis meliputi:

- a) Menggali ide. Penggalan ide dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya dengan banyak membaca literatur, berdiskusi dengan orang lain, atau menggali informasi lewat internet.
- b) Mengingat dan memunculkan ide. Dari menggali ide, anda hendaknya segera melakukan kegiatan memunculkan ide, misalnya dengan mengajukan beberapa pertanyaan terhadap apa yang telah dibaca. Ide tulisan dapat digunakan sebagai pedoman pramenulis.
- c) Menghubung-hubungkan ide. Pengalaman menulis terjadi ketika anda berbicara dan mendengarkan (selama diskusi, menulis bagian-bagian untuk dibaca sendiri, brainstorming, dan sejenisnya).

2) Draft/Buram (*Drafting*)

Menyusun buram merupakan usaha mengkreasi/mengonstruksi teks secara utuh dan merupakan pengalaman spontan dalam memproduksi wacana. Selama menyusun buram, penulis mencoba untuk tidak ragu-ragu lagi dalam menerapkan

tanda baca dan ejaan, menyadari bahwa teks yang disusun akan diperbaiki lagi, diubah, dan disusun ulang.

3) Revisi (*Revising*)

Merevisi merupakan kesempatan untuk berpikir kembali dan mengkonstruksi kembali teks yang telah disusun. Revisi merupakan aktivitas yang berlangsung terus menerus. Penulis perlu terus membaca hasil tulisannya setiap ada kesempatan untuk mengetahui kesalahan dan kelengkapan hasil tulisannya.

4) Publikasi (*Publishing*)

Kegiatan ini dilakukan secara tukar pikiran dalam rangka memperoleh masukan terhadap teks buram yang telah disusun. Masukan dapat diperoleh dari teman sendiri dalam kelompok kecil, dari guru, khalayak dengan memajang pada mading atau dimuat di majalah sekolah.

1. Fabel

a. Pengertian Fabel

Cerita moral bisa dikatakan sebagai cerita yang mengandung pesan-pesan moral yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Danandjaya (1991: 83), dongeng adalah cerita rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran, berisikan pelajaran (moral), atau bahkan sindiran.

Dongeng merupakan cerita tradisional yang terdapat di masyarakat sejak zaman dahulu, berasal dari generasi terdahulu (Rusyana dkk, 2000: 98). Oleh masyarakat pemiliknya, dongeng tidak diperlakukan sebagai kesatuan yang benar-benar pernah terjadi atau sebagai suatu kepercayaan. Pengklasifikasian dongeng

dapat dilakukan berdasarkan pelakunya. Salah satu yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah jenis dongeng dengan klasifikasi berdasarkan pelakunya di mana pelaku dalam cerita moral itu adalah binatang atau yang disebut dengan fabel.

Cerita binatang (fabel) adalah salah satu bentuk cerita (tradisional) yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang-binatang tersebut dapat berpikir dan berinteraksi layaknya komunitas manusia, juga dengan permasalahan hidup layaknya manusia. Mereka dapat berpikir, berlogika, berperasaan, berbicara, bersikap, bertingkah laku, dan lain-lain sebagaimana halnya manusia dengan bahasa manusia. Cerita binatang seolah-olah tidak berbeda halnya dengan cerita yang lain, dalam arti cerita dengan tokoh manusia, selain bahwa cerita itu menampilkan tokoh binatang (Nurgiyantoro, 2005: 190).

Cerita binatang hadir sebagai personifikasi manusia, baik yang menyangkut penokohan lengkap dengan karakternya maupun persoalan hidup yang diungkapkannya. Artinya, manusia dan berbagai persoalan manusia itu diungkapkan lewat binatang. Jadi, cerita ini pun juga berupa kisah tentang manusia dan kemanusiaan yang juga ditujukan kepada manusia, tetapi dengan komunitas perbinatanganan (Huck & Mitchell via Nurgiyantoro, 2005: 191).

b. Unsur Intrinsik Teks Fabel

1) Judul

Judul merupakan hal pertama yang paling mudah dikenal oleh pembaca karena sampai saat ini tidak ada karya yang tanpa judul. Judul sering kali mengacu pada tokoh, latar, tema, maupun kombinasi dari beberapa unsur

tersebut. Sebuah judul biasanya dipilih oleh pengarang dengan alasan kemenarikan (Wiyatmi, 2006: 40).

2) Tema

Sayuti (2000: 187) menyampaikan bahwa tema merupakan makna cerita, gagasan sentral, atau dasar cerita. Menurut Stanton dan Keny (via Nurgiyantoro, 2000 : 67) tema adalah makna yang dikandung oleh sebuah cerita. Tema adalah gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra dan yang terkandung di dalam teks sebagai struktur semantis dan menyangkut persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaan (Hartoko dan Rahmanto via Nurgiyantoro, 2010: 68).

3) Tokoh

Tokoh adalah para pelaku yang terdapat dalam sebuah fiksi. Tokoh dalam cerita menempati posisi strategis sebagai pembawa dan penyampai pesan, amanat, atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan kepada pembaca (Nurgiyantoro, 2010: 167). Dalam teks fabel, binatang hadir sebagai personifikasi manusia, baik yang menyangkut penokohan lengkap dengan karakternya maupun persoalan hidup yang diungkapkannya. Artinya, manusia dan berbagai persoalan manusia itu diungkapkan lewat binatang. Jadi, cerita ini pun juga berupa kisah tentang manusia dan kemanusiaan yang juga ditujukan kepada manusia, tetapi dengan komunitas perbinatangan (Huck & Mitchell via Nurgiyantoro, 2005: 191).

4) Alur atau Plot

Alur fiksi hendaknya tidak hanya diartikan sebagai peristiwa-peristiwa yang diceritakan dengan panjang lebar dalam suatu rangkaian tertentu, tetapi juga merupakan penyusunan yang dilakukan oleh penulisnya mengenai peristiwa-

peristiwa tersebut berdasarkan hubungan kausalitasnya (Sayuti, 2000: 30). Stanton via Nurgiyantoro (2010: 113) mengemukakan bahwa plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain.

Plot juga diartikan sebagai peristiwa-peristiwa yang ditampilkan dalam cerita yang tidak bersifat sederhana, karena menyusun peristiwa-peristiwa itu berdasarkan kaitan sebab-akibat (Kenny via Nurgiyantoro, 2010: 113).

5) Latar

Menurut Nurgiyantoro (2005: 249), latar (*setting*) dapat dipahami sebagai landas tumpu berlangsungnya sebagai peristiwa dan kisah yang diceritakan dalam cerita fiksi. Latar atau setting yang disebut juga sebagai landas tumpu, menyaran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Abrams via Nurgiyantoro, 2010: 216).

Nurgiyantoro (2005: 251) membagi latar menjadi tiga jenis, yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar sosial budaya.

a) Latar tempat

Latar tempat menunjuk pada pengertian tempat di mana cerita yang dikisahkan itu terjadi. Untuk cerita fiksi anak, deskripsi tentang latar cukup penting untuk membantu anak memahami dan mengembangkan imajinasi.

b) Latar waktu

Latar waktu dapat dipahami sebagai kapan berlangsungnya peristiwa yang dikisahkan dalam cerita.

c) Latar sosial-budaya

Latar sosial budaya dalam cerita fiksi dapat dipahami sebagai keadaan kehidupan sosial-budaya masyarakat yang diangkat ke dalam cerita itu.

6) Sudut Pandang

Sudut pandang digunakan untuk menentukan arah pandang pengarang terhadap peristiwa-peristiwa di dalam cerita sehingga tercipta suatu kesatuan cerita yang utuh (Sayuti, 2000: 158). Lazimnya, sudut pandang yang umum dipergunakan oleh para pengarang dibagi menjadi empat jenis, yakni sebagai berikut.

a) Sudut pandang *first person-central* atau akuan sertaan.

Pada sudut pandang ini cerita disampaikan oleh tokoh utama karena cerita dilihat dari sudut pandangnya, maka ia memakai kata ganti 'aku'.

b) Sudut pandang *first person peripheral* atau akuan tak sertaan.

Pada sudut pandang ini tokoh 'aku' biasanya hanya berperan sebagai peran pembantu atau pengantar tokoh lain yang lebih penting.

c) Sudut pandang *third person-omniscient* atau diaan maha tahu.

Pada sudut pandang ini pengarang berada di luar cerita, dan biasanya pengarang hanya menjadi seorang pengamat yang maha tahu, bahkan mampu berdialog dengan pembaca.

d) Sudut pandang *third person limited* atau diaan terbatas.

Pada sudut pandang ini pengarang mempergunakan orang ketiga sebagai pencerita yang terbatas hak berceritanya.

7) Gaya dan Nada

Gaya merupakan cara pengungkapan seorang yang khas bagi seorang pengarang (Sayuti, 2000: 173). Wiyatmi (2006: 42) mengungkapkan bahwa gaya meliputi penggunaan diksi (pilihan kata), imajeri (citraan), dan sintaksis (pilihan pola kalimat), sedangkan nada berhubungan dengan pilihan gaya untuk mengekspresikan sikap tertentu. Ada kalanya penggunaan gaya dan nada menjadi ciri khas seorang pengarang dan karya-karyanya. Beberapa pengarang juga dikenal karena kekhasannya dalam gaya pengungkapan bahasanya.

8) Amanat

Moral, amanat, atau *messages* dapat dipahami sebagai sesuatu yang ingin disampaikan kepada pembaca. Sesuatu itu selalu berkaitan dengan berbagai hal yang berkonotasi positif, bermanfaat bagi kehidupan, dan mendidik. Moral berurusan dengan masalah baik dan buruk, namun istilah moral itu selalu dikonotasikan dengan hal-hal yang baik. Untuk bacaan cerita fiksi anak, istilah disampaikan itu bahkan dapat dipahami secara lebih konkret sebagai mengajarkan (Nurgiyantoro, 2005: 265).

c. Struktur Teks Fabel

Sesuai dengan buku cetak pegangan siswa kurikulum 2013, struktur teks fabel itu terdiri dari orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. Struktur teks fabel digambarkan dalam bagan berikut.

1) Orientasi

Bagian orientasi dijelaskan sebagai bagian awal cerita yang berisi pengenalan tokoh, latar tempat dan waktu, dan awalan masuk ke tahap berikutnya.

2) Komplikasi

Bagian ini tokoh utama berhadapan dengan masalah (problem). Bagian ini menjadi inti teks narasi dan harus ada. Jika tidak ada masalah, masalah harus diciptakan.

3) Resolusi

Bagian ini merupakan kelanjutan dari komplikasi, yaitu pemecahan masalah. Masalah harus diselesaikan dengan cara yang kreatif.

4) Koda

Bagian ini ditandai dengan perubahan sikap/sifat tokoh.

d. Langkah-langkah Menulis Teks Fabel

Sayuti (2009: 25-26) menyatakan bahwa menulis memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut.

1) Tahap pramenulis

Pada tahap ini kita harus menggali ide, memilih ide, menyiapkan bahan tulisan.

2) Tahap menulis draf

Adalah tahap menulis ide-ide mereka ke dalam bentuk tulisan yang kasar sebelum dituliskan dalam bentuk tulisan yang sudah jadi.

3) Tahap revisi

Adalah tahap memperbaiki ulang atau menambahkan ide-ide baru terhadap karya.

4) Tahap penyunting

Pada tahap ini kita harus memperbaiki karangan pada aspek kebahasaan dan kesalahan mekanik yang lain.

5) Tahap publikasi

Tulisan akan berarti dan bermanfaat jika dibaca orang lain.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran menurut Gerlach & Ely (*via* Arsyad, 2011: 3) media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Selain itu, Heinrich.,dkk (1982 *via* Arsyad, 2011: 4) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran.

Di samping itu pula, media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar, sedangkan secara terminologis, media pembelajaran dapat diartikan sebagai seluruh perantara (dalam hal ini bahan atau alat) yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Misalnya, media radio, tv, buku,

majalah, surat kabar, internet (Suryaman, 2012: 123).

b. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai (2002: 2) mengungkapkan bahwa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Berikut ini merupakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa.

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

c. Macam-macam Media Pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran mengiringi semakin majunya suatu teknologi. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, menurut (Arsyad, 2011: 29-32) bahwa media pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam empat kelompok yakni sebagai berikut.

1) Media hasil teknologi cetak.

Merupakan media yang menggunakan cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, atau representasi fotografik dan reproduksi. Materi cetak dan visual merupakan pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak. Dua komponen pokok teknologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar.

2) Media hasil teknologi audio-visual.

Merupakan media yang menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan memakai perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, *tape recorder*, dan proyektor visual yang lebar. Jadi, pengajaran melalui audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.

Merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *micro-prosesor*. Pada dasarnya teknologi berdasarkan komputer menggunakan layar kaca untuk menyajikan

informasi kepada siswa. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran pada umumnya dikenal sebagai *computer-assisted instruction* (pembelajaran dengan bantuan komputer). Aplikasi tersebut apabila dilihat dari cara penyajian dan tujuan yang ingin dicapai meliputi tutorial (penyajian materi pelajaran secara bertahap), *drills and practice* (latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), permainan dan simulasi (latihan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari), dan basis data (sumber yang dapat membantu siswa menambah informasi dan pengetahuannya sesuai dengan keinginan masing-masing).

4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Media tersebut juga dinamakan sebagai teknologi gabungan yang merupakan perpaduan antara jenis teknologi. Secara definisi, media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi dengan menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan tersebut dinilai sebagai media yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah *random access memory* yang besar, *hard disk* yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan *peripheral* (alat-alat tambahan seperti video *disc player*), perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan, dan sistem audio.

d. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely (via Arsyad, 2011: 12) mengemukakan tiga ciri media, yakni ciri fiksatif (*fixative property*), ciri manipulatif (*manupultive property*), dan ciri

distributif (*distributive property*).

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media yang mampu menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek yang dapat diurutkan dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, disket, komputer, dan film. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu yang tidak lama. Di samping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

3. Model-model Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-Managed Instruction (CMI)*. Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannya meliputi

penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau keduanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer-Assisted Instruction (CAI)*. CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya (Arsyad, 2011: 96).

Pada masa ini, komputer telah dimanfaatkan secara luas dalam bidang pendidikan. Salah satu bentuk pemanfaatannya ialah dengan merancang program pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran menggunakan aplikasi yang terdapat dalam program komputer. Merancang media pembelajaran harus berdasarkan model-model pembelajaran yang tepat.

Ada beberapa model pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam merancang sebuah media pembelajaran berbasis computer. Heinich, dkk (via Uno., Nina. 2011: 137-138) mengemukakan enam bentuk interaksi yang dapat diaplikasikan dalam merancang sebuah media pembelajaran berbasis komputer, antara lain sebagai berikut.

a. Praktik dan latihan (*drill and practice*)

Program yang berbentuk *drill and practice* umumnya digunakan apabila peserta didik diasumsikan telah mempelajari konsep, prinsip, dan prosedur sebagai materi pembelajaran. Tujuan dari bentuk program ini adalah melatih kecakapan dan keterampilan dan biasanya menyajikan sejumlah soal atau kasus yang memerlukan respons peserta didik dengan disertai umpan balik, baik yang bersifat positif maupun negatif. Selain memberikan umpan balik, program ini umumnya juga menyajikan pengukuhan terhadap jawaban yang tepat.

b. Tutorial

Program ini menyajikan informasi dan pengetahuan dalam topik-topik tertentu diikuti dengan latihan pemecahan soal dan kasus. Keunggulan lain dari program tutorial adalah kemampuannya untuk menyajikan informasi dalam bentuk bercabang (*branches*). Bentuk ini memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk mempelajari bahan ajar yang lebih disukai terlebih dahulu.

c. Permainan (*games*)

Program yang berisi permainan dapat memberi motivasi bagi siswa untuk mempelajari informasi yang ada di dalamnya. Hal ini sangat berkaitan erat dengan esensi bentuk permainan yang selalu menampilkan masalah menantang yang perlu dicari solusinya oleh pemakai.

d. Simulasi (*simulation*)

Program simulasi berupaya melibatkan siswa dalam persoalan yang mirip dengan situasi yang sebenarnya, namun tanpa risiko yang nyata. Melalui program simulasi peserta didik diajak untuk membuat keputusan yang tepat dari beberapa alternatif solusi yang ada. Setiap keputusan yang diambil akan memberikan dampak tertentu.

e. Penemuan (*discovery*)

Dalam program bentuk penemuan, program komputer mampu menayangkan masalah yang harus dipecahkan oleh peserta didik dengan cara *trial and error*. Peserta didik harus terus mencoba sampai berhasil menemukan solusi yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Dengan cara ini mereka diharapkan lebih memahami prosedur yang ditempuh untuk memecahkan suatu masalah dan

mampu mengingatnya lebih lama.

f. Pemecahan masalah (*problem solving*)

Program ini dapat dibedakan mejadi dua jenis berdasarkan cara yang ditempuh siswa dalam memberikan respon. Pada cara yang pertama siswa merumuskan sendiri solusi masalah yang ditampilkan lewat komputer dan memasukkan program di dalamnya. Pada cara kedua, komputer menyediakan jawaban yang mewakili respon siswa terhadap masalah yang ditayangkan oleh komputer.

4. Adobe Flash Pro CS5

Adobe Flash Profesional CS5 merupakan salah satu program animasi 2D vektor yang memungkinkan penggunaannya untuk membuat berbagai aplikasi animasi mulai dari animasi gambar (kartun), animasi interaktif, permainan, *company profile*, presentasi, *video clip*, animasi *web*, dan aplikasi animasi lainnya sesuai kebutuhan pengguna. *Adobe Flash Pro CS5* ini berjalan dengan system operasi *windows* (Madcoms, 2012: 3).

Chun (2010: 1) mengungkapkan bahwa *Adobe Flash Pro CS5* adalah sebuah *software* yang digunakan untuk menciptakan animasi digital dan *website* interaktif. *Flash* secara luas digunakan untuk membuat aplikasi maupun *software* yang menarik karena terdapat video, *sound*, *graphics*, dan animasi. Dalam *Adobe Flash Pro CS5* juga dapat mengombinasikan dengan *software* lainnya. *Adobe Flash Pro CS5* merupakan satu program unggulan yang khusus digunakan untuk membuat animasi gambar vektor seperti membuat *movie*, animasi logo, *game*,

banner, menu interaktif sampai pengembangan aplikasi untuk *mobile smartphone* dan komputer tablet (Chandra, 2011: 2).

A. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang ditulis oleh Rospita Nur Fazriyah pada tahun 2014. Judul penelitian tersebut yaitu *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Instruksional Jigsaw Puzzle Berbasis Adobe Flash untuk Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Kelas VII Kurikulum 2013*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan instruksional *Jigsaw Puzzle* cocok digunakan untuk pembelajaran menulis teks cerpen pada siswa kelas VIII SMP. Selain itu, diketahui bahwa minat siswa terhadap keterampilan menulis teks cerpen menjadi lebih meningkat setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Penelitian Rospita relevan dengan penelitian ini karena sama-sama merupakan jenis penelitian *Research and Development (RnD)*. Perbedaannya ada pada jenis teks yang diteliti.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang ditulis oleh Rina Setiani pada tahun 2015. Judul penelitian tersebut yaitu *Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis Adobe Flash CS5 untuk Kelas XI SMA*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran mengapresiasi teks cerpen cocok digunakan untuk pembelajaran apresiasi teks cerpen pada siswa kelas XI SMA. Selain itu, diketahui bahwa minat siswa terhadap apresiasi teks cerpen menjadi lebih

meningkat setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Penelitian Rina relevan dengan penelitian ini karena sama-sama merupakan jenis penelitian *Research and Development (RnD)*. Perbedaannya ada pada jenis teks yang diteliti.

B. Kerangka Pikir

Pada kurikulum 2013 untuk siswa kelas VIII SMP/MTs, terdapat beberapa jenis teks yang akan dipelajari oleh siswa, di antaranya: teks ulasan, teks diskusi, teks cerita prosedur, teks cerita biografi, dan teks cerita fabel. Teks-teks tersebut tergolong jenis teks baru yang diajarkan dalam kurikulum 2013. Fabel sebagai salah satu jenis teks baru yang dipelajari menyebabkan adanya kesulitan yang dialami oleh beberapa guru dalam mengajarkannya. Ketika guru kurang menguasai sebuah materi yang akan diajarkan, maka tingkat keberhasilan pembelajaran tersebut akan rendah. Faktor lain yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran yaitu dengan adanya materi yang matang dengan penyajian materi yang menarik, sehingga mampu membangkitkan semangat siswa dalam belajar. Penyampaian materi yang menarik tersebut di antaranya dipengaruhi oleh pemilihan metode dan juga media pembelajaran yang dipilih secara tepat.

Media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan sangat mendukung keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kemajuan teknologi yang begitu pesat ini, memunculkan berbagai pilihan yang ditawarkan untuk menciptakan sebuah media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan juga variatif. Hal ini diharapkan dapat menjadi sebuah jembatan antara guru dengan

siswa sehingga dapat memaksimalkan tingkat keberhasilan sebuah pembelajaran yang dilakukan.

Salah satu teknologi yang telah hadir dan dapat dimanfaatkan untuk menciptakan sebuah media pembelajaran baru yakni program komputer berupa aplikasi software yang dikenal dengan *adobe flash pro CS5*. Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran interaktif teks fabel berbasis *adobe flash CS5* diharapkan dapat membantu guru untuk mengajarkan teks fabel dengan mudah kepada siswa sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik. Media yang dikembangkan oleh pengembang, dibuat berdasarkan teori sesuai KI, KD, dan permasalahan-permasalahan yang telah dijelaskan di atas. Dengan adanya media pembelajaran interaktif teks fabel ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami dan menciptakan teks fabel dengan baik, juga dapat membantu guru dalam mengajarkan materi teks fabel.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sugiyono (2011: 297) menyatakan bahwa untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut.

Pada penelitian ini, pengembangan yang akan dilakukan yaitu dengan cara mengumpulkan data atau informasi sebanyak-banyaknya untuk media pembelajaran dalam bentuk aplikasi *Adobe Flash Pro CS5*. Media yang telah dibuat nantinya akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, ahli materi, dan ahli media sehingga menjadi media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya mengenai teks fabel.

B. Prosedur Pengembangan

Menurut Sugiyono (2011: 298), langkah-langkah penelitian dan pengembangan meliputi: (1) identifikasi masalah; (2) pengumpulan informasi; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) perbaikan desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk tahap akhir; dan (10) produksi masal.

Pada penelitian ini dilakukan modifikasi dalam prosedur pengembangan ini, yang meliputi:

1. Tahap Analisis

Pada tahap analisis, kegiatan yang dilakukan oleh pengembang yaitu mencermati kurikulum, dan mencermati jenis media yang cocok untuk pembelajaran teks fabel. Mencermati kurikulum atau analisis kompetensi yaitu mencoba memahami dan mengukur tingkat kompetensi yang dituntut oleh kurikulum. Berdasarkan analisis kurikulum, dapat diketahui penjabaran Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan materi pembelajaran.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan, disesuaikan dengan karakter siswa kelas VIII SMP, sehingga siswa dapat mengikuti pelajaran dengan antusias. Media akan didesain sederhana agar mudah dioperasikan, sehingga guru yang bertindak sebagai kolaborator dapat mengoperasikan media tersebut dengan baik.

2. Tahap Perencanaan

Berdasarkan hasil analisis selanjutnya dilakukan terhadap perancangan. Pada tahap perancangan, pengembang menetapkan desain media pembelajaran, strategi pembelajaran dan bentuk evaluasi yang digunakan.

3. Tahap Pengembangan

Setelah tahap perancangan media pembelajaran, maka dilakukan tahap pengembangan. Sebelum melakukan pengembangan media, pengembang mengumpulkan referensi yang berkaitan dengan materi. Selanjutnya dibuat diagram alur pengembangan dan dituangkan dalam naskah media, selanjutnya

dikembangkan media pembelajaran dalam bentuk CD dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Pro CS5*.

4. Tahap Validasi dan Uji Coba

Setelah pengembang menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk CD menggunakan aplikasi *Adobe Flash Pro CS5*, kemudian dilakukan validasi dengan dosen ahli materi dan dosen ahli media, kemudian dilakukan penilaian oleh guru bahasa Indonesia dan uji coba terbatas pada siswa kelas VIII SMP/MTs.

5. Produk Akhir

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, maka dilakukan beberapa revisi terhadap media pembelajaran sesuai saran dan masukan para ahli. Setelah direvisi maka media pembelajaran dalam bentuk CD dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Pro CS5* telah siap untuk digunakan. Berikut adalah bagan yang menunjukkan alur pengembangan media pembelajaran teks fabel.



Skema 1: Tahap Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

A. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Pada desain ini hanya menggunakan hasil penilaian media yang diberikan oleh subjek untuk dilakukan analisis dan revisi. Penilaian yang dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu tahap pertama penilaian oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media, tahap kedua penilaian yang dilakukan oleh guru bahasa Indonesia.

Data yang digunakan dalam pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dan data kuantitatif dijabarkan sebagai berikut.

1. Data kualitatif

Hasil dari angket pengembangan kualitas media berupa data kualitatif. Data kualitatif berupa nilai kategori, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju.

2. Data kuantitatif

Data kualitatif yang berupa nilai kategori kemudian diubah menjadi data kuantitatif. Data kuantitatif dari angket penilaian kualitas media berupa skor penilaian, yaitu sangat setuju = 4, setuju = 3, tidak setuju = 2, sangat tidak setuju = 1.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, guru bahasa Indonesia tingkat SMP/MTs, dan siswa SMP/MTs kelas VIII. Ahli materi dan ahli media dalam penelitian ini merupakan validator ahli, sementara guru bahasa Indonesia merupakan validator ahli sekaligus berlaku sebagai pengguna media

pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, siswa SMP/MTs kelas VIII merupakan sasaran dari produk yang dikembangkan.

Ahli materi menilai media pembelajaran dari aspek materi meliputi aspek kompetensi pembelajaran, penahapan pembelajaran, kemudahan penyajian media, dan peran media terhadap keaktifan siswa. Ahli media dalam media pembelajaran ini menilai dari aspek media yang meliputi aspek desain tampilan dan aspek pengoperasian. Ahli materi dalam penelitian ini adalah dosen Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, UNY yaitu Bapak Drs. Ibnu Santoso, M. Hum., ahli media dalam penelitian ini merupakan dosen ahli media dari jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, UNY yaitu Bapak Estu Miyarso, M. Pd., dan guru bahasa Indonesia yang menjadi validator ahli sekaligus pengguna media pembelajaran adalah Ibu Dra. Agnes Insiwi Pratiwi.

3. Teknik dan Instrumen

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian tersebut berupa lembar validasi. Lembar validasi tersebut disusun sesuai dengan validator, yakni validator ahli materi, ahli media, guru bahasa Indonesia, dan sasaran penelitian pengembangan produk tersebut yaitu siswa SMP/MTs kelas VIII. Lembar validasi tersebut disusun dengan menggunakan delapan aspek yang telah disesuaikan dari masing-masing validator yakni:

- a. Aspek kompetensi pembelajaran
- b. Aspek penahapan pembelajaran
- c. Aspek kemudahan penyajian media
- d. Aspek peran media terhadap keaktifan siswa

- e. Aspek desain tampilan
- f. Aspek pengoperasian
- g. Aspek manfaat
- h. Aspek materi

Keseluruhan aspek penilaian tersebut digunakan untuk menilai produk pengembangan baik dari segi materi maupun visual. Keduanya merupakan hal yang penting demi terciptanya sebuah media pembelajaran yang menarik dan menumbuhkan minat siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Aspek penilaian tersebut juga digunakan untuk melihat penilaian dari masing-masing validator.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam pengembangan ini dilakukan dengan dua tahap. Langkah-langkah dalam analisis data adalah sebagai berikut:

- a. Mengubah nilai kategori menjadi skor penilaian.

Penilaian yang berupa nilai kategori kemudian diubah menjadi skor penilaian (Sugiyono, 2011: 93-94). Berikut adalah kriteria pengubahan nilai: kategori menjadi skor penilaian dalam angket kualitas media oleh ahli media, ahli materi, guru bahasa Indonesia, dan siswa.

Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 1

Tidak Setuju (TS) diberi skor 2

Setuju (S) diberi skor 3

Sangat Setuju (B) diberi skor 4

b. Menganalisis skor

Menghitung skor yang diperoleh dari pengembangan dibagi jumlah skor ideal untuk seluruh item dikalikan 100% (Sugiyono, 2011: 95).

Tabel 1: **Kategori Penilaian Kualitas Media Pembelajaran**

| No | Tingkat Penilaian | Kategori |
|----|-------------------|---------------|
| 1. | 0% - 20% | Sangat Kurang |
| 2. | 20,1% - 40% | Kurang |
| 3. | 40,1% - 60% | Cukup Baik |
| 4. | 60,1% - 80% | Baik |
| 5. | 80,1% - 100% | Sangat Baik |

Secara matematis dapat dinyatakan dengan persamaan:

$$\text{Presentase tingkat penilaian} = \frac{\text{Skor rata-rata} \times 100\%}{\text{Skor tertinggi}}$$

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Produk Pengembangan

1. Model Media *Adobe Flash Pro CS5* untuk Pembelajaran Menulis Teks Fabel bagi Siswa Kelas VIII SMP/MTs

Produk pengembangan ini adalah media *Adobe Flash Pro CS5* untuk pembelajaran menulis teks fabel bagi siswa kelas VIII SMP/MTs. Di dalam Media pembelajaran interaktif yang diberi nama “FABELNESIA” ini terdapat beberapa menu, yakni: (1) mulai; (2) kompetensi; (3) petunjuk; (4) profil; dan (5) daftar pustaka. Menu mulai terdiri dari submenu materi dan menulis teks fabel. Menu kompetensi terdiri dari kompetensi inti dan kompetensi dasar. Menu petunjuk berisi tentang petunjuk penggunaan media. Menu profil terdiri dari profil pengembang, profil rekan pengembang, profil dosen pembimbing 1, dan profil dosen pembimbing 2. Menu daftar pustaka berisi foto sampul buku-buku yang menjadi sumber referensi pembuatan media pembelajaran. Berikut adalah rincian lengkap setiap menu yang terdapat dalam media pembelajaran.

FABELNESIA

Mulai

- a. Materi
 - (1) Level 1
 - (2) Level 2
 - (3) Level 3

b. Menulis Teks Fabel

(1) Langkah 1

(2) Langkah 2

(3) Langkah 3

(4) Langkah 4

(5) Langkah 5

(6) Mulai Menulis

(7) Revisi

(8) Publikasi

Kompetensi

a. Kompetensi Inti

b. Kompetensi Dasar

Petunjuk

Profil

a. Profil Pengembang

b. Profil Rekan Pengembang

c. Profil Dosen Pembimbing 1

d. Profil Dosen Pembimbing 2

Daftar Pustaka

1. Hasil Uji Ahli Materi dan Revisi Media Pembelajaran

Data numerik hasil uji ahli materi setelah melewati tiga tahap penilaian menunjukkan bahwa rerata skor akhir yang diperoleh adalah 4. Secara lengkap rerata skor hasil uji ahli materi terhadap media *adobe flash pro cs5* untuk pembelajaran menulis teks fabel bagi siswa kelas VIII SMP/MTs ini seperti tampak pada tabel berikut.

Tabel 2: Hasil Penilaian Ahli Materi

| Tahap | Aspek | Rata-rata | Prosentase | Kategori |
|-------|--------------------------------------|-------------|---------------|--------------------|
| I | Kompetensi Pembelajaran | 3 | 75% | Baik |
| | Penahapan Pembelajaran | 3 | 75% | Baik |
| | Kemudahan Penyajian Media | 2,25 | 56,25% | Cukup Baik |
| | Peran Media terhadap Keaktifan Siswa | 2,75 | 68,75% | Baik |
| | Rata-rata | 2,75 | 68,75% | Baik |
| II | Kompetensi Pembelajaran | 4 | 100% | Sangat Baik |
| | Penahapan Pembelajaran | 4 | 100% | Sangat Baik |
| | Kemudahan Penyajian Media | 3,5 | 87,5% | Sangat Baik |
| | Peran Media terhadap Keaktifan Siswa | 4 | 100% | Sangat Baik |
| | Rata-rata | 3,88 | 96% | Sangat Baik |
| III | Kompetensi Pembelajaran | 4 | 100% | Sangat Baik |
| | Penahapan Pembelajaran | 4 | 100% | Sangat Baik |
| | Kemudahan Penyajian Media | 4 | 100% | Sangat Baik |
| | Peran Media terhadap Keaktifan Siswa | 4 | 100% | Sangat Baik |
| | Rata-rata | 4 | 100% | Sangat Baik |

Berikut ini adalah saran atau masukan yang diberikan oleh ahli materi terhadap media pembelajaran menulis teks fabel ini.

- a. Level 2 (Unsur Fabel), urutan unsur yang benar: Judul – Alur – Tokoh – Sudut Pandang – Latar – Gaya dan Nada – Tema.

- b. Level 3 (Struktur Fabel), penggunaan kata “menyusun kembali” dalam perintah kurang tepat. Sebaiknya diganti dengan kata “mengidentifikasi” supaya maknanya lebih jelas.
- c. Level 4 (Langkah-langkah Menulis Fabel), urutan langkah-langkah yang benar: Tema – Alur – Tokoh – Latar.

Berdasarkan saran tersebut, peneliti telah memperbaiki media pembelajaran menulis teks fabel. Perbaikan itu meliputi (1) perbaikan urutan unsur-unsur fabel pada level 2 media pembelajaran, (2) penggantian kata “menyusun kembali” dalam perintah level 3 media pembelajaran menjadi “mengidentifikasi”, dan (3) perbaikan urutan langkah-langkah menulis fabel pada level 4 media pembelajaran.

2. Hasil Uji Ahli Media dan Revisi Media Pembelajaran

Data numerik hasil uji ahli media setelah melewati dua tahap penilaian menunjukkan bahwa rerata skor akhir yang diperoleh adalah 3,6. Secara lengkap rerata skor hasil uji ahli media terhadap media *adobe flash pro cs5* untuk pembelajaran menulis teks fabel bagi siswa kelas VIII SMP/MTs ini seperti tampak pada tabel berikut.

Tabel 3: Hasil Penilaian Ahli Media

| Tahap | Aspek | Rata-rata Skor | Prosentase | Kategori |
|-------|------------------|----------------|--------------|--------------------|
| I | Desain Tampilan | 3,1 | 77,8% | Baik |
| | Pengoperasian | 3,5 | 87,5% | Sangat Baik |
| | Rata-rata | 3,3 | 82,5% | Sangat Baik |
| II | Desain Tampilan | 3,5 | 88,5% | Sangat Baik |
| | Pengoperasian | 3,75 | 93,75% | Sangat Baik |
| | Rata-rata | 3,6 | 90,6% | Sangat Baik |

Berikut ini adalah saran atau masukan yang diberikan oleh ahli media terhadap media pembelajaran menulis teks fabel ini.

- a. Harus ada tombol “Back” dan “Home” di setiap *slide*.
- b. Daftar pustaka diberi foto sampul buku.
- c. *Font* dalam percakapan tokoh contoh fabel diberi warna yang berbeda.
- d. Dalam contoh fabel diberi ilustrasi cerita supaya lebih menarik.
- e. Musik kurang sesuai tema konsep permainan (alam).
- f. Diberi efek suara pada saat percakapan.

Berdasarkan saran tersebut, peneliti telah memperbaiki media pembelajaran menulis teks fabel. Perbaikan itu meliputi (1) pemberian tombol “Back” dan “Home” pada setiap *slide* media pembelajaran, (2) pemberian foto sampul buku pada menu daftar pustaka, (3) pemberian warna *font* yang berbeda dalam percakapan tokoh contoh fabel, (4) pemberian ilustrasi cerita dalam contoh fabel, (5) penyesuaian music dengan tema konsep media pembelajaran, dan (6) pemberian efek suara pada saat percakapan.

3. Hasil Uji Guru Bahasa Indonesia dan Revisi Media Pembelajaran

Data numerik hasil uji guru bahasa Indonesia menunjukkan bahwa rerata skor akhir yang diperoleh adalah 3,3. Secara lengkap rerata skor hasil uji guru bahasa Indonesia terhadap media *adobe flash pro cs5* untuk pembelajaran menulis teks fabel bagi siswa kelas VIII SMP/MTs ini seperti tampak pada tabel berikut.

Tabel 4: Hasil Penilaian Guru Bahasa Indonesia

| Tahap | Aspek | Rata-rata | Prosentase | Kategori |
|-------|--------------------------------------|------------|--------------|--------------------|
| I | Kompetensi Pembelajaran | 3,7 | 92% | Sangat Baik |
| | Penahapan Pembelajaran | 3 | 75% | Baik |
| | Kemudahan Penyajian Media | 3,25 | 81% | Sangat Baik |
| | Peran Media terhadap Keaktifan Siswa | 3,25 | 81% | Sangat Baik |
| | Rata-rata | 3,3 | 82,5% | Sangat Baik |

Guru bahasa Indonesia menganggap bahwa media pembelajaran menulis teks fabel sudah masuk dalam kategori sangat baik sehingga tidak perlu dilakukan revisi.

4. Hasil Uji Siswa

Data numerik hasil uji siswa menunjukkan bahwa rerata skor akhir yang diperoleh adalah 3,73. Secara lengkap rerata skor hasil uji siswa terhadap media *adobe flash pro cs5* untuk pembelajaran menulis teks fabel bagi siswa kelas VIII SMP/MTs ini seperti tampak pada tabel berikut.

Tabel 5: Hasil Penilaian Siswa

| No. | Aspek | Rata-rata Skor | Prosentase | Kategori |
|------------------|-----------------|----------------|--------------|--------------------|
| 1. | Manfaat | 3,8 | 95,6% | Sangat Baik |
| 2. | Desain Tampilan | 3,7 | 92% | Sangat Baik |
| 3. | Materi | 3,7 | 93% | Sangat Baik |
| Rata-rata | | 3,73 | 93,3% | Sangat Baik |

A. Pembahasan

Hasil uji ahli materi, uji ahli media, uji guru bahasa Indonesia, dan uji siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan masuk ke dalam kategori sangat layak atau sangat baik. Sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2 rata-

rata keseluruhan yang diperoleh dari penilaian ahli materi adalah 4. Tabel 3 menunjukkan rata-rata keseluruhan yang diperoleh dari penilaian ahli media adalah 3,6. Tabel 4 menunjukkan rata-rata keseluruhan yang diperoleh yang diperoleh dari penilaian guru bahasa Indonesia adalah 3,3. Sementara itu, Tabel 5 menunjukkan rata-rata keseluruhan penilaian dari siswa adalah 3,73.

Hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi, yakni Drs. Ibnu Santoso, M. Hum. menunjukkan bahwa model media pembelajaran yang dikembangkan dipandang dari segi kualitas materi pembelajaran dapat dipertanggungjawabkan. Ahli materi memberi skor rata-rata 4 (skor 3= layak; skor 4= sangat layak). Hal ini berarti menurut ahli materi, media pembelajaran menulis teks fabel sudah sangat layak dipergunakan untuk keperluan pembelajaran di kelas.

Hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media, yakni Estu Miyarso , M. Pd. menunjukkan bahwa model media pembelajaran yang dikembangkan dipandang dari segi desain dan konsep media dapat dipertanggungjawabkan. Ahli media memberi skor rata-rata 3,6 (skor 3= layak; skor 4= sangat layak). Hal ini berarti menurut ahli media, media pembelajaran menulis teks fabel sudah sangat layak dipergunakan untuk keperluan pembelajaran di kelas.

Hasil penilaian yang diberikan oleh guru bahasa Indonesia SMP Negeri 15 Yogyakarta, yakni Dra. Agnes Insiwi Pratiwi menunjukkan bahwa model media pembelajaran yang dikembangkan dipandang dari segi kualitas materi pembelajaran dapat dipertanggungjawabkan. Guru bahasa Indonesia memberi skor rata-rata 3,3 (skor 3= layak; skor 4= sangat layak). Hal ini berarti menurut guru bahasa Indonesia,

media pembelajaran menulis teks fabel sudah sangat layak dipergunakan untuk keperluan pembelajaran di kelas.

Hasil penilaian yang diberikan oleh siswa kelas VIII D SMP Negeri 15 Yogyakarta menunjukkan bahwa model media pembelajaran yang dikembangkan dipandang dari segi kelayakan dapat dipertanggungjawabkan. Siswa memberi skor rata-rata 3,73 (skor 3= layak; skor 4= sangat layak). Hal ini berarti menurut para siswa, media pembelajaran menulis teks fabel sudah sangat layak dipergunakan untuk keperluan pembelajaran di kelas.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash Pro CS5* dilakukan sesuai dengan kompetensi yang berlaku dan ditujukan untuk materi kegiatan menulis teks fabel kelas VIII SMP/MTs. Penciptaan produk media pembelajaran dikembangkan dengan langkah-langkah menulis teks fabel yang disesuaikan dengan prosedur pelaksanaan penelitian dan pengembangan Sugiyono yang dimodifikasi menjadi: (1) Tahap Analisis; (2) Tahap Perencanaan; (3) Tahap Pengembangan; (4) Tahap Validasi dan Uji Coba; dan (5) Produk Akhir.

Langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tahap analisis kebutuhan. Pada tahap analisis kebutuhan tersebut dilakukan suatu studi pustaka dengan membaca dan mempelajari kurikulum 2013 untuk meninjau materi yang sesuai dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan menggunakan *Adobe Flash Pro CS5*. Kemudian, pada tahap selanjutnya yaitu melihat gambaran awal pembelajaran menulis teks fabel yang terdapat di suatu sekolah terkait masalah yang dihadapi oleh guru atau siswa, minat, serta keterampilan selama pembelajaran yang

kemudian menjadi landasan diciptakannya suatu produk pembelajaran. Menurut Sugiyono, (2011: 410) menjelaskan bahwa *Research & Development (R&D)* dilakukan untuk meneliti suatu masalah sehingga dapat ditemukan suatu model, pola, dan sistem penanganan yang efektif dan dapat digunakan untuk menangani masalah tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru, sebelumnya guru belum pernah melakukan pengajaran dengan melibatkan media pembelajaran. Dalam hal ini, guru hanya menggunakan metode ceramah dan buku paket sekolah yang membuat siswa kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru berharap adanya pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk pembelajaran menulis teks fabel agar dapat mengembangkan minat dan bakat siswa menjadi lebih baik.

Secara kualitas guru menyadari bahwa metode pembelajaran yang selama ini digunakan masih terkesan membosankan dan terdapat banyak kekurangan. Maka, guru sangat setuju dengan adanya pengembangan media pembelajaran menulis teks fabel dengan *Adobe Flash Pro CS5*. Guru sangat berharap agar media tersebut akan lebih efektif dalam pengajaran menulis teks fabel. Pengembangan media *Adobe Flash Pro CS5* dalam pembelajaran menulis teks fabel didesain sesuai dengan latar belakang permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam pengajaran menulis teks fabel dengan materi yang sesuai kompetensi dan disajikan menggunakan tampilan yang lebih menarik dan interaktif.

Setelah memperoleh data dari analisis kebutuhan, langkah berikutnya adalah menganalisis data untuk mengembangkan produk media *Adobe Flash Pro CS5* dalam pembelajaran menulis teks fabel. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam merencanakan pengembangan media pembelajaran menulis teks fabel. Langkah pertama yang dilakukan adalah menentukan materi dan metode yang sesuai dengan model media pembelajaran yang akan dikembangkan. Dalam penelitian ini, materi yang digunakan berupa materi menulis teks fabel yang didapatkan dari berbagai sumber buku refrensi.

Langkah kedua adalah penciptaan desain materi dan desain tampilan yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran tersebut. Desain materi tersebut meliputi pembuatan *storyboard* serta mengumpulkan materi yang bersumber pada buku teks kurikulum 2013 dan buku tentang menulis teks fabel. Desain tampilan diawali dengan pemilihan *template* serta karakter-karakter binatang yang akan dijadikan sebagai *icon* media. Beberapa karakter binatang didapatkan dari internet dan telah diedit sesuai dengan konsep media yang diinginkan.

Pada tahap pengembangan dilakukan penguraian produk berdasarkan *flowchart* dan *storyboard*. Hal-hal yang diperhatikan pada tahap ini adalah pemilihan materi dan contoh teks fabel, pemilihan *background*, jenis huruf/*font*, musik latar/*backsound*, efek suara, penempatan tombol, serta dinamika warna. Setelah dilakukan produksi, dilakukan pemantapan terhadap produk secara mandiri. Hal-hal yang dilakukan dalam proses ini adalah pengecekan tombol, kesesuaian warna, ketepatan efek suara dan musik latar/*backsound*, serta pemantapan terhadap *icon*

karakter-karakter binatang. Selain itu, dilakukan pengecekan akhir sistematika penulisan serta ejaan dan tanda baca terhadap materi dan contoh teks fabel dalam media pembelajaran.

Produk awal yang berupa *software* “Fabelnesia (Media Pembelajaran Penulisan Teks Fabel)” harus divalidasi oleh beberapa ahli. Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia serta guru Bahasa Indonesia. Sedangkan validasi media dilakukan oleh dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Para ahli yang berkompeten di bidangnya masing-masing tersebut menilai media yang dikembangkan berdasarkan angket yang telah ada, yakni dengan memberi skor angka 1-4 serta komentar dan saran.

Dari proses validasi itu diperoleh dua macam data yaitu data hasil validasi ahli materi dan data hasil validasi ahli media. Data-data tersebut digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk sebelum layak diujicobakan pada siswa. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, maka dilakukan beberapa revisi terhadap media pembelajaran sesuai saran dan masukan para ahli. Setelah direvisi maka media pembelajaran dalam bentuk CD dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash Pro CS5* telah siap untuk digunakan.

Media pembelajaran interaktif ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media pembelajaran ini adalah dapat memuat teks, gambar ilustrasi dan karakter-karakter hewan yang lucu, *background*, *sound effect*, serta didesain dengan komposisi warna yang menarik perhatian siswa. Selain itu, siswa juga dapat menulis karyanya secara langsung di dalam media. Media pembelajaran interaktif ini juga menyediakan

alamat email media-media cetak yang dapat dijadikan ruang publikasi karya siswa. Kekurangan media pembelajaran ini yaitu media pembelajaran ini hanya dapat dijalankan dengan menggunakan perangkat komputer atau laptop. Selain itu, hasil karya siswa yang ditulis dalam media ini juga tidak dapat langsung di-*print* karena harus dipindahkan terlebih dahulu (di-*copy paste*) ke dalam *software* microsoft word.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi dan analisis data dalam penelitian yang telah dilakukan dalam pengembangan media *Adobe Flash CS5* pada pembelajaran menulis teks fabel dapat diketahui bahwa hasil penelitian adalah sebagai berikut. Pertama, media dikembangkan dengan cara disesuaikan terhadap kompetensi yang berlaku dalam prosedur penelitian dan pengembangan. Produk media *Adobe Flash Pro CS5* dalam pembelajaran menulis teks fabel menyajikan kompetensi menulis teks fabel, bahan ajar berupa pengertian teks fabel, unsur-unsur teks fabel, struktur teks fabel, langkah-langkah menulis teks fabel, disertai beberapa pertanyaan yang digunakan untuk mengukur pemahaman dan kemampuan siswa dalam menulis teks fabel.

Kedua, berdasarkan penilaian ahli materi I, ahli materi II, dan ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran *Adobe Flash Pro CS5* pada pembelajaran menulis teks fabel dinyatakan layak. Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli materi I dan ahli materi II, kelayakan pada aspek kompetensi pembelajaran memiliki rata-rata 3,675 atau sebesar 91,875% dengan kategori layak. Aspek penahapan pembelajaran memiliki rata-rata 3,5 atau sebesar 87,5% dengan kategori layak. Aspek kemudahan penyajian media memiliki rata-rata 3,25 atau sebesar 81,25% dengan kategori layak. Aspek peran media terhadap keaktifan siswa memiliki rata-rata 3,5 atau sebesar 87,5% dengan kategori layak. Selain itu, berdasarkan validasi yang

dilakukan oleh ahli media terkait kelayakan aspek desain tampilan diperoleh rata-rata 3,3 atau sebesar 82,5% dengan kategori layak. Pada tahap pengoperasian diperoleh rata-rata 3,625 atau sebesar 90,625% dengan kategori layak.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dijelaskan tersebut, maka ada beberapa saran yang dapat diberikan sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Media pembelajaran ini efektif digunakan dalam sebuah laboratorium bahasa dengan bantuan perangkat komputer dan *headset* karena media *Adobe Flash Pro CS5* dalam pembelajaran menulis teks fabel tersebut pada dasarnya dikembangkan untuk mendampingi siswa dalam proses pembelajaran. Produk pembelajaran ini pada dasarnya tidak termasuk sebagai media pembelajaran yang bersifat demonstratif, namun lebih pada media pembelajaran yang bersifat individual. Pada akhirnya, media pembelajaran tersebut membutuhkan perangkat yang mendukung produk yang telah dikembangkan.

2. Bagi pengembang

- a. Media pembelajaran ini masih perlu diperbaharui sesuai dengan kemajuan teknologi dan perubahan kurikulum pembelajaran. Pengembang diharapkan dapat menciptakan produk pembelajaran yang lebih *update* agar media

pembelajaran ini sesuai dengan perubahan kurikulum, kemajuan teknologi, dan perkembangan siswa.

- b. Pengembang diharapkan mampu menciptakan produk pembelajaran yang lebih baik dan canggih untuk berbagai materi dan kelas agar proses pembelajaran berjalan secara efektif.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi dan analisis data dalam penelitian yang telah dilakukan dalam pengembangan media *Adobe Flash CS5* pada pembelajaran menulis teks fabel dapat diketahui bahwa hasil penelitian adalah sebagai berikut. Pertama, media dikembangkan dengan cara disesuaikan terhadap kompetensi yang berlaku dalam prosedur penelitian dan pengembangan. Produk media *Adobe Flash Pro CS5* dalam pembelajaran menulis teks fabel menyajikan kompetensi menulis teks fabel, bahan ajar berupa pengertian teks fabel, unsur-unsur teks fabel, struktur teks fabel, langkah-langkah menulis teks fabel, disertai beberapa pertanyaan yang digunakan untuk mengukur pemahaman dan kemampuan siswa dalam menulis teks fabel.

Kedua, berdasarkan penilaian ahli materi I, ahli materi II, dan ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran *Adobe Flash Pro CS5* pada pembelajaran menulis teks fabel dinyatakan layak. Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli materi I dan ahli materi II, kelayakan pada aspek kompetensi pembelajaran memiliki rata-rata 3,675 atau sebesar 91,875% dengan kategori layak. Aspek penahapan pembelajaran memiliki rata-rata 3,5 atau sebesar 87,5% dengan kategori layak. Aspek kemudahan penyajian media memiliki rata-rata 3,25 atau sebesar 81,25% dengan kategori layak. Aspek peran media terhadap keaktifan siswa memiliki rata-rata 3,5 atau sebesar 87,5% dengan kategori layak. Selain itu, berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli media terkait kelayakan aspek desain tampilan diperoleh rata-rata

3,3 atau sebesar 82,5% dengan kategori layak. Pada tahap pengoperasian diperoleh rata-rata 3,625 atau sebesar 90,625% dengan kategori layak.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dijelaskan tersebut, maka ada beberapa saran yang dapat diberikan sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Media pembelajaran ini efektif digunakan dalam sebuah laboratorium bahasa dengan bantuan perangkat komputer dan *headset* karena media *Adobe Flash Pro CS5* dalam pembelajaran menulis teks fabel tersebut pada dasarnya dikembangkan untuk mendampingi siswa dalam proses pembelajaran. Produk pembelajaran ini pada dasarnya tidak termasuk sebagai media pembelajaran yang bersifat demonstratif, namun lebih pada media pembelajaran yang bersifat individual. Pada akhirnya, media pembelajaran tersebut membutuhkan perangkat yang mendukung produk yang telah dikembangkan.

2. Bagi pengembang

- a. Media pembelajaran ini masih perlu diperbaharui sesuai dengan kemajuan teknologi dan perubahan kurikulum pembelajaran. Pengembang diharapkan dapat menciptakan produk pembelajaran yang lebih *update* agar media pembelajaran ini sesuai dengan perubahan kurikulum, kemajuan teknologi, dan perkembangan siswa.

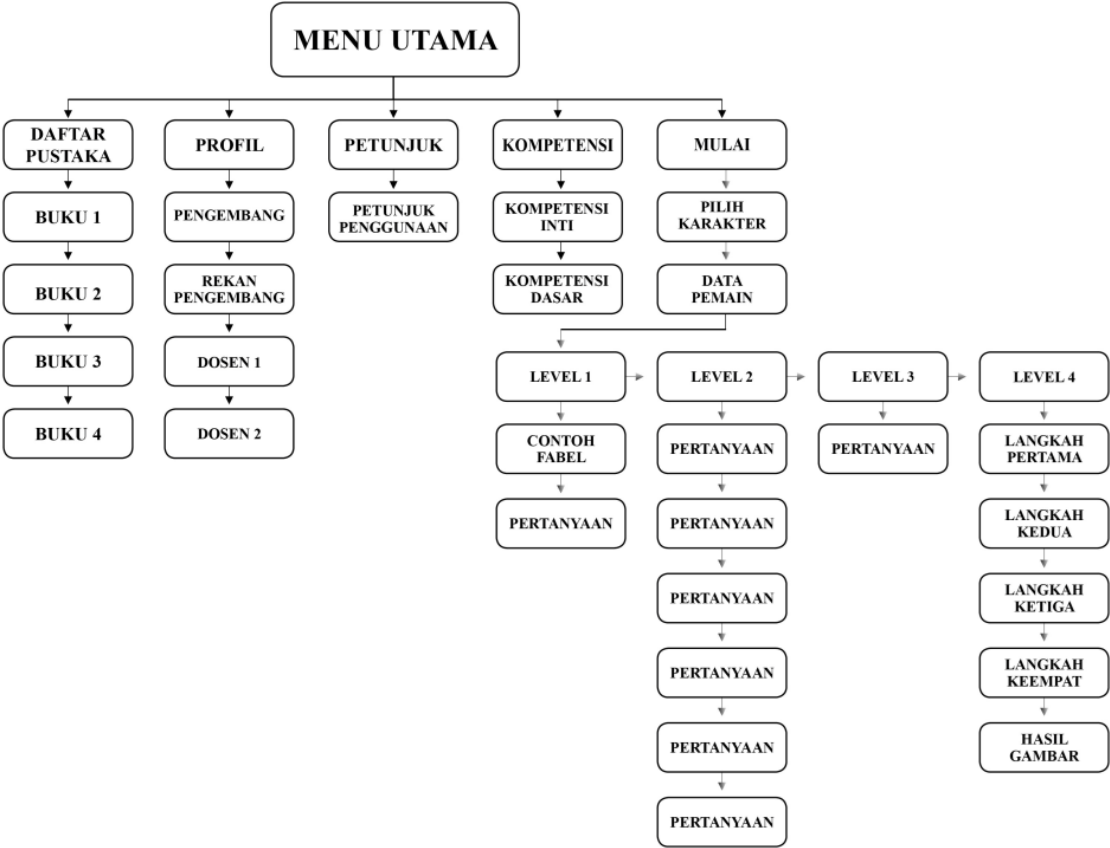
- b. Pengembang diharapkan mampu menciptakan produk pembelajaran yang lebih baik dan canggih untuk berbagai materi dan kelas agar proses pembelajaran berjalan secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Mukhsin. 1988. *Panduan Pengajar Buku Keterampilan Menulis*. Jakarta: Depdikbud.
- Aisyah, Nyimas, dkk. 2007. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Chandra. 2011. *Flash CS5 untuk Orang Awam*. Palembang: Maxikom.
- Chun, Russel. 2010. *Adobe Flash Profesional CS5: Classroom in a Book*. USA: Adobe Systems Incorporated.
- Dalman. 2012. *Menulis Karya Ilmiah*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Danandjaya, James. 1991. *Folklore Indonesia*. Jakarta: PT Temprint.
- Fazriyah, Rospita Nur. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Instruksional Jigsaw Puzzle Berbasis Adobe Flash untuk Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Kelas VII Kurikulum 2013*. Skripsi.
- Madcoms. 2012. *Kupas Tuntas Adobe Flash Profesional CS5.5*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- _____. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Permendikbud. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/MTs*. Jakarta : Kemendikbud.
- Rosidi, Imron. 2009. *Menulis Siapa Tahu?*. Yogyakarta: Kanisius.
- Rusyana, Yus, Djaruki, dan Djati. 2000. *Prosa Tradisional: Pengertian, Klasifikasi, dan Teks*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Sayuti, Suminto A. 2000. *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Gama Media.
- _____. 2009. *Menulis Fiksi*. Modul. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Setiani, Rina. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis Adobe Flash CS5 untuk Kelas XI SMA*. Skripsi.



- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tompkins, Gail E. 2010. *Literacy for the 21st Century*. California State University: Fresno.
- Uno, Hamzah B. Lamatenggo, Nina. 2011. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wiyatmi. 2006. *Pengantar Kajian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka.



LAMPIRAN 1. *FLOWCHART*



LAMPIRAN 2. STORY BOARD

| No | Story Board | Nama Layar | Sound & Backsound | Navigasi | Keterangan |
|----|---|--------------------|-------------------------------------|---|--|
| 1 |  | Halaman Menu Utama | Klik button. mp3 Little Drummer Boy | <ul style="list-style-type: none"> • Tombol suara (bergambar speaker): menyalakan dan mematikan lagu (backsound) • Tombol keluar (tanda silang): keluar dari aplikasi. • Tombol mulai: memulai permainan • Tombol kompetensi: menuju halaman yang berisi kompetensi inti dan kompetensi dasar • Tombol petunjuk: menuju halaman petunjuk penggunaan • Tombol profil: menuju halaman berisi profil pengembang dan dosen pembimbing • Tombol daftar pustaka: menuju halaman yang berisi daftar pustaka | <ul style="list-style-type: none"> • Ketika memilih tombol keluar akan muncul pertanyaan yang berisi konfirmasi apakah pengguna akan keluar dari aplikasi. Tujuan pertanyaan ini adalah meminimalisir kemungkinan pengguna melakukan kesalahan dalam menggerakkan mouse |

| | | | | | |
|---|--|--------------------|-------------------------------------|---|---|
| 2 |  | Halaman Kompetensi | Klik button. mp3 Little Drummer Boy | <ul style="list-style-type: none"> • Tombol suara (bergambar speaker): menyalakan dan mematikan lagu (background) • Tombol keluar (tanda silang): keluar dari aplikasi • Tombol home (bergambar rumah): kembali ke menu utama • Tombol panah ke kanan: menuju halaman selanjutnya | <ul style="list-style-type: none"> • Berisi kompetensi inti dan kompetensi dasar |
| 3 |  | Halaman Petunjuk | Klik button. mp3 Little Drummer Boy | <ul style="list-style-type: none"> • Tombol suara (bergambar speaker): menyalakan dan mematikan lagu (background) • Tombol keluar (tanda silang): keluar dari aplikasi • Tombol home (bergambar rumah): kembali ke menu utama | <ul style="list-style-type: none"> • Berisi petunjuk penggunaan aplikasi media pembelajaran penulisan teks fabel |

| | | | | | |
|---|--|------------------------|-------------------------------------|---|--|
| 4 |  | Halaman Profil | Klik button. mp3 Little Drummer Boy | <ul style="list-style-type: none"> • Tombol suara (bergambar speaker): menyalakan dan mematikan lagu (background) • Tombol keluar (tanda silang): keluar dari aplikasi • Tombol home (bergambar rumah): kembali ke menu utama • Tombol panah ke kanan: menuju halaman selanjutnya | <ul style="list-style-type: none"> • Berisi identitas beserta foto pengembang dan dosen pembimbing |
| 5 |  | Halaman Daftar Pustaka | Klik button. mp3 Little Drummer Boy | <ul style="list-style-type: none"> • Tombol suara (bergambar speaker): menyalakan dan mematikan lagu (background) • Tombol keluar (tanda silang): keluar dari aplikasi • Tombol home (bergambar rumah): kembali ke menu utama • Tombol panah ke kanan: menuju halaman selanjutnya | <ul style="list-style-type: none"> • Berisi foto sampul buku yang menjadi referensi materi media pembelajaran |

| | | | | | |
|---|--|-----------------|-------------------------------|---|--|
| 6 |  | Halaman Level 1 | Klik button. mp3 C'est Si Bon | <ul style="list-style-type: none"> • Tombol suara (bergambar speaker): menyalakan dan mematikan lagu (background) • Tombol keluar (tanda silang): keluar dari aplikasi • Tombol home (bergambar rumah): kembali ke menu utama • Tombol panah ke kiri: menuju halaman sebelumnya | <ul style="list-style-type: none"> • Berisi pertanyaan dan materi mengenai pengertian fabel. Sebelum menjawab pertanyaan, siswa diminta untuk membaca contoh teks fabel yang berjudul "Rencana Ketua Semut" |
| 7 |  | Halaman Level 2 | Klik button. mp3 C'est Si Bon | <ul style="list-style-type: none"> • Tombol suara (bergambar speaker): menyalakan dan mematikan lagu (background) • Tombol keluar (tanda silang): keluar dari aplikasi • Tombol home (bergambar rumah): kembali ke menu utama • Tombol panah ke kiri: menuju halaman sebelumnya | <ul style="list-style-type: none"> • Berisi beberapa pertanyaan (seputar contoh teks fabel yang sudah dibaca) dan materi mengenai unsur-unsur intrinsik fabel. |

LAMPIRAN 3. TRANSKRIP MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FABEL

PENDAHULUAN

Berdasarkan Kurikulum 2013, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2014, materi menulis teks fabel disampaikan pada kelas VIII dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar sebagai berikut.

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu memahami pengertian, struktur, dan langkah-langkah dalam menulis teks fabel.
2. Siswa mampu memproduksi teks fabel dengan baik dan benar.

B. KOMPETENSI INTI

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif dan jujur menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3 : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural, pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan mengembangkan dari yang dipelajarinya disekolah secara

mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

C. KOMPETENSI DASAR

3.1 Memahami teks cerita moral/fabel, ulasan, diskusi, cerita prosedur, dan cerita biografi baik melalui lisan maupun tulisan.

4.2 Menyusun teks cerita moral/fabel, ulasan, diskusi, cerita prosedur, dan cerita biografi sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan.

D. BAHAN AJAR

1. LEVEL I (PENGERTIAN FABEL)

CONTOH TEKS FABEL

Rencana Ketua Semut

Oleh: **Azwar R. Syafrudin**

Suatu sore, di sebuah hutan tak bernama, sekawanan semut sedang tertib berbaris. Butir-butir keringat bercucuran dari wajah mereka. Di setiap punggung semut-semut itu, tampak berbagai macam makanan yang mereka dapatkan entah dari mana. Ada potongan apel, jambu, anggur, kacang-kacangan, dan masih banyak lainnya.

“Hoss-hoss-hoss,” suara nafas mereka *ngos-ngosan*.

“Ayo, terus semangat kawan-kawan! Sebentar lagi kita sampai. Ingat, ini adalah bekal makanan kita di musim hujan kelak,” teriak seekor semut yang berada di barisan paling depan. Nampaknya, ia adalah ketua sekawanan semut itu.

“Baik, Ketua! Kami tak akan menyerah!” jawab semut-semut itu serentak. Walaupun terlihat begitu kelelahan, semut-semut itu tak pernah kehilangan semangat mereka.

“Bagus! Tinggal beberapa ratus langkah lagi. Itu dia! Sarang kita sudah mulai terlihat.” Ketua semut-semut itu menunjuk-nunjuk sebuah gundukan tanah. Itulah sarang mereka. Tempat di mana mereka hidup dan berbahagia bersama.

Wajah semut-semut itu menjadi bahagia. Mereka semua tersenyum. Merasa lega. Karena pada akhirnya, setelah perjuangan yang begitu panjang dan melelahkan, mereka bisa beristirahat di sarang tercinta.

Namun, tiba-tiba dari arah yang berlawanan muncul seekor kancil. Namanya Ancil. Ia adalah kancil yang terkenal usil. Ancil pernah menendang seekor kura-kura tua hingga terbalik, menginjak belalai gajah yang sedang sakit, menyembunyikan makanan para penghuni hutan, dan masih banyak kenalannya yang lain. Oleh karena itu, hampir seluruh penghuni hutan membencinya. Mereka semua tak mau berteman dengannya.

“Hahaha, dasar semut-semut lemah!” ejek Ancil, “membawa benda-benda kecil saja susah.”

“Wah, ada si Ancil ternyata. Apa kau tidak punya pekerjaan lain selain mengganggu pekerjaan warga hutan, ha!” kata Mutia, salah seekor semut yang wajahnya memerah.

“Sudah, diamkan saja. Sebentar lagi kita sampai. Kita tidak boleh sedikitpun terpengaruh oleh perkataannya,” kata ketua semut itu bijaksana.

Sekawanan semut itu mengangguk. Mereka begitu patuh dengan ketuanya. Tanpa menghiraukan keberadaan Ancil, sekawanan semut itu tetap melanjutkan perjalanannya.

Namun, tentu saja Ancil tidak tinggal diam. Ia tidak akan menyerah sampai mereka yang diganggu menjadi marah. Ketika sekawanan semut itu sudah benar-benar dekat dengan sarangnya, Ancil segera memulai aksinya. Tanpa merasa berdosa, ia injak-injak sarang semut-semut itu hingga rata dengan tanah. Lalu, dengan kecepatan yang sangat kencang ia melarikan diri.

“Hahaha, dasar semut-semut lemah! Kenapa? Kalian semua marah? Ayo, kalau bisa kejar aku!” teriak Ancil sebelum tubuhnya menghilang di balik semak-semak belukar.

Kini wajah semua semut itu tampak memerah. Tentu saja mereka semua marah. Sudah sekuat mungkin mereka berusaha sabar. Namun, Ancil tetap saja bertindak nakal.

“Ini benar-benar sudah kelewatan. Pokoknya kita harus membalasnya!” teriak seekor semut bernama Mutaya. Ia terlihat sangat marah.

“Ya, benar sekali. Pokoknya kita harus membalasnya!” tiru sekawanan semut itu serentak.

“Bagaimana ini, Ketua? Apakah kita harus benar-benar membalasnya?” tanya Mutaya.

Ketua semut-semut itu hanya diam dan tidak menjawab. Nampaknya ia sedang berpikir.

“Baiklah, aku sudah mengambil keputusan. Sebenarnya, balas dendam itu bukanlah hal yang baik. Namun, kita tentu saja tidak boleh membiarkan Ancil selalu bertindak seenaknya sendiri. Kita harus memberinya pelajaran. Agar ia kapok. Agar ia tidak mengulangi perbuatannya lagi.”

“Ya, setuju! Setuju sekali!” teriak Mutaya bersemangat.

“Hidup, Ketua!”

“Hidup, Ketua!” sorak sorai semut-semut itu bersemangat.

“Tapi,” seekor semut bernama Mute menyela, “Bagaimana caranya kita memberi pelajaran si kancil usil itu? Jalan kita begitu lambat. Sedangkan ia dapat berlari dengan sangat kencang. Pasti kita tidak akan mampu mengejanya.”

Keadaan menjadi hening kembali. Seketika semut-semut itu tertunduk lesu. Wajah mereka menjadi pucat. Perkataan Mute membuat mereka kehilangan semangat.

“Tenang saja, aku sudah memikirkan strateginya. Sekarang kalian istirahatlah dulu. Kita tunggu sampai larut malam,” kata ketua semut-semut itu dengan tenang.

Meskipun sekawanan semut belum tahu rencana apa yang sudah disiapkan ketuanya, mereka tetap patuh dan segera beristirahat. Mereka semua percaya bahwa ketua mereka telah menyiapkan strategi terbaik.

Akhirnya, saat-saat yang ditunggu sekawanan semut itu pun tiba. Hari sudah larut malam. Hutan menjadi begitu sepi. Hanya ada suara jerit burung hantu, lolongan para serigala yang bersahut-sahutan, dan semut-semut yang berbisik.

“Wah, pintar sekali ya ketua kita.”

“Iya, cerdas sekali idenya.”

Ternyata rencana ketua semut-semut itu adalah menunggu hingga Ancil tertidur lelap. Karena hanya pada saat itulah semut-semut itu bisa memberinya pelajaran. Setelah cukup lama mengendap-ngendap, akhirnya sekawanan semut itu sampai juga di depan sarang Ancil.

“Ngroook-Ngroook-Ngroook,” suara Ancil mendengkur. Tidurnya nampak nyenyak sekali.

“Ini kesempatan yang baik. Ayo, segera lakukan strategi kita!” bisik ketua semut-semut itu.

Sekawanan semut itu segera berbaris dan masuk ke lubang telinga Ancil. Sesampainya di dalam, setelah ketua mereka memberi aba-aba, semut-semut itu langsung menggigit secara serempak.

“Huuuuuaaaaaaaaaaaaaa!!!!!!”

Ancil langsung terbangun dan melompat-lompat kesakitan. Ia terus menjerit-jerit meminta tolong. Suaranya yang berisik membuat para penghuni hutan terbangun. Tapi gajah-gajah, bangau, singa, jerapah, dan hewan-hewan lainnya malah tertawa dan hanya melihat saja. Tak ada satupun dari mereka yang bersedia menolongnya.

Akhirnya, Ancil berjanji kepada semua warga hutan untuk tidak mengulangi perbuatannya lagi. Ia juga meminta maaf, serta bersumpah akan membantu mencarikan makanan para penghuni hutan selama sebulan. Semut-semut itu pun puas dan melepaskan gigitannya. [*]

Yogyakarta, 13 Oktober 2014

PERTANYAAN

Dari contoh teks yang sudah kamu baca, menurutmu fabel adalah suatu bentuk cerita yang tokohnya adalah?

- A. Manusia
- B. Binatang
- C. Tumbuhan

PENGERTIAN FABEL

Cerita binatang (fabel) adalah salah satu bentuk cerita yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang-binatang tersebut dapat berpikir dan berinteraksi layaknya komunitas manusia, juga dengan permasalahan hidup layaknya manusia. Mereka dapat berpikir, berlogika, berperasaan, berbicara, bersikap, bertindak, dan lain-lain sebagaimana halnya manusia dengan bahasa manusia.

2. LEVEL 2 (UNSUR-UNSUR FABEL)

PERTANYAAN 1 (JUDUL)

Dari contoh teks fabel yang sudah kamu baca di awal permainan tadi, apa judul cerita tersebut?

- A. Rencana Kancil Usil
- B. Rencana Ketua Semut
- C. Rencana Kancil dan Semut

PENGERTIAN JUDUL

Judul sering kali mengacu pada tokoh, latar, tema, maupun kombinasi dari berbagai unsur tersebut. Judul merupakan hal pertama yang mudah dikenal oleh pembaca karena sampai saat ini tidak ada karya yang tanpa judul.

PERTANYAAN 2 (ALUR)

Dari contoh teks fabel yang sudah kamu baca di awal permainan tadi, alur apa yang digunakan oleh penulisnya?

- A. Maju
- B. Mundur
- C. Campuran

PENGERTIAN ALUR

Alur atau plot adalah rangkaian peristiwa yang disusun berdasarkan hubungan kausalitas. Secara garis besar alur dibagi menjadi tiga bagian, yaitu maju, mundur, dan campuran.

PERTANYAAN 3 (TOKOH)

Dari contoh teks fabel yang sudah kamu baca di awal permainan tadi, siapa tokoh utama dalam cerita tersebut?

- A. Semut dan Kancil
- B. Semut dan Burung
- C. Kancil dan Buaya

PENGERTIAN TOKOH

Tokoh adalah para pelaku yang terdapat dalam sebuah fabel. Dalam teks fabel, binatang hadir sebagai personifikasi manusia, baik yang menyangkut penokohan lengkap dengan karakternya maupun persoalan hidup yang diungkapkannya. Artinya, manusia dan berbagai persoalan manusia itu diungkapkan lewat binatang.

PERTANYAAN 4 (SUDUT PANDANG)

Dari contoh teks fabel yang sudah kamu baca di awal permainan tadi, sudut pandang apa yang digunakan dalam cerita tersebut?

- A. Orang pertama
- B. Orang kedua
- C. Orang ketiga

PENGERTIAN SUDUT PANDANG

Sudut pandang atau point of view memasalahkan siapa yang bercerita. Secara umum, sudut pandang dibedakan menjadi sudut pandang orang pertama dan orang ketiga.

PERTANYAAN 5 (LATAR)

Dari contoh teks fabel yang sudah kamu baca di awal permainan tadi, di manakah latar tempat cerita tersebut?

- A. Sungai
- B. Sawah
- C. Hutan

PENGERTIAN LATAR

Latar dalam fabel dibedakan menjadi tiga macam, yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar sosial. Latar tempat berkaitan dengan geografis, latar waktu berkaitan dengan masalah waktu maupun historis, latar sosial berkaitan dengan kehidupan masyarakat.

PERTANYAAN 6 (GAYA DAN NADA)

Dari contoh teks fabel yang sudah kamu baca di awal permainan tadi, apa gaya dan nada yang digunakan dalam cerita tersebut?

- A. Puitis
- B. Lugas
- C. Romantis

PENGERTIAN GAYA DAN NADA

Gaya (gaya bahasa) merupakan cara pengungkapan seseorang yang khas bagi seorang pengarang. Gaya meliputi penggunaan diksi (pilihan kata), imajeri (citraan), dan sintaksis (pilihan pola kalimat). Nada berhubungan dengan pilihan gaya untuk mengekspresikan sikap tertentu.

PERTANYAAN 7 (TEMA)

Dari contoh teks fabel yang sudah kamu baca di awal permainan tadi, tema apa yang digunakan dalam cerita tersebut?

- A. Cinta
- B. Horor
- C. Kerja sama

PENGERTIAN TEMA

Tema merupakan makna cerita. Tema pada dasarnya merupakan sejenis komentar terhadap subjek atau pokok masalah, baik secara eksplisit maupun implisit.

3. LEVEL 3 (STRUKTUR FABEL)

SOAL

Cocokkan potongan-potongan fabel berikut sesuai dengan strukturnya!

PENGERTIAN ORIENTASI

Orientasi adalah bagian awal cerita yang berisi pengenalan tokoh, latar tempat dan waktu, dan awalan masuk ke tahap berikutnya.

PENGERTIAN KOMPLIKASI

Komplikasi adalah bagian ketika tokoh utama mulai berhadapan dengan masalah (problem).

PENGERTIAN RESOLUSI

Resolusi merupakan kelanjutan dari komplikasi, yaitu pemecahan masalah. Masalah harus diselesaikan dengan cara yang kreatif.

PENGERTIAN KODA

Koda adalah bagian yang ditandai dengan perubahan sikap/sifat tokoh.

4. LEVEL 4 (LANGKAH-LANGKAH MENULIS FABEL)

LANGKAH PERTAMA

Tentukan terlebih dahulu tema apa yang akan kamu pilih. Tenang saja, di sini telah saya siapkan beberapa pilihan tema untuk memudahkanmu.

- A. Persahabatan
- B. Tolong Menolong
- C. Kerjasama
- D. Kejujuran
- E. Kesetiakawanan

LANGKAH KEDUA

Tentukanlah alur untuk teks fabel yang akan kamu tulis.

- A. Maju
- B. Mundur
- C. Campuran

LANGKAH KETIGA

Pilihlah tokoh teks fabel yang akan kamu tulis. Sudah saya siapkan sepuluh hewan yang bisa kamu pilih. Pertama-tama pilihlah tokoh baik (protagonis) terlebih dahulu. Setelah itu pilihlah tokoh jahat (antagonis) yang akan digunakan di dalam teks fabel kamu.

PROTAGONIS

- A. Burung
- B. Kura-Kura
- C. Semut
- D. Kancil
- E. Ikan

ANTAGONIS

- A. Siput
- B. Ular
- C. Buaya
- D. Monyet
- E. Harimau

LANGKAH KEEMPAT

Tentukan latar tempat yang akan kamu gunakan.

- A. Hutan
- B. Sungai
- C. Danau
- D. Pegunungan

HASIL GAMBAR

LANGKAH TERAKHIR

Tentukan judul untuk teks fabel yang akan kamu tulis. Gunakanlah hasil gambar ilustrasi sebagai acuanmu dalam menulis fabel. Selamat mengerjakan. Saya tunggu hasil karya terbaikmu!

5. DAFTAR PUSTAKA

Danandjaya, James. 1991. *Folklore Indonesia*. Jakarta: PT Temprint.

Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

_____. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Sayuti, Suminto A. 2000. *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Gama Media.

LAMPIRAN 4. COVER CD MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FABEL



LAMPIRAN 5. PROSEDUR PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN MEDIA *ADOBE FLASH CS5* UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FABEL BAGI SISWA KELAS VIII SMP/MTs

Dikembangkan oleh:

Nama : Azwar Rizky Syafrudin
NIM : 10201241065
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Bahasa dan Seni
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Media pembelajaran interaktif tersebut diproduksi dari bulan November s/d Juli 2016. Media pembelajaran menulis teks fabel dikembangkan sebagai sumber belajar sekaligus alat bantu dalam pembelajaran. Prosedur penggunaan media pembelajaran menulis teks fabel didesain dalam langkah-langkah sebagai berikut.

1. Siswa memulai penggunaan media pembelajaran dengan membuka file, kemudian muncul tampilan awal sebagai berikut.



2. Siswa membaca petunjuk penggunaan media dengan cara meng-*klik* tombol “PETUNJUK”.



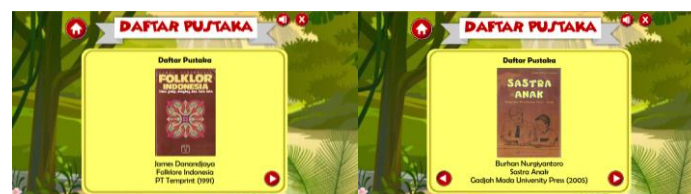
3. Untuk melihat kompetensi inti dan kompetensi dasar, siswa dapat meng-klik tombol “KOMPETENSI”.



4. Untuk melihat profil pengembang dan dosen pembimbing, siswa dapat meng-klik tombol “PROFIL”.



5. Untuk melihat buku-buku yang menjadi referensi materi dalam media pembelajaran, siswa dapat meng-klik tombol “DAFTAR PUSTAKA”.



6. Untuk memulai pembelajaran menulis teks fabel, siswa dapat meng-klik tombol “MULAI”. Sebelum memulai, siswa diwajibkan untuk mengisi identitas.



DATA PEMAIN

Nama :
Azwar Rizky

No. Absen :
7

Kelas :
VIII F

Sekolah :
SMP N 15 VK

LANJUT →


7. Setelah selesai mengisi identitas, siswa dihadapkan pada dua submenu yaitu “Materi” dan “Menulis Teks Fabel”. Submenu “Materi” berisi tiga level permainan yang berisi materi-materi teks fabel seperti pengertian fabel, unsur-unsur fabel, dan struktur fabel, sedangkan submenu “Menulis Teks Fabel” berisi tentang langkah-langkah menulis teks fabel. Submenu “Materi” hanya bersifat opsional karena tujuan utama dari media pembelajaran ini adalah untuk keterampilan menulis teks fabel.



8. Apabila siswa memilih submenu “Materi”, pada Level 1, siswa akan mempelajari materi mengenai pengertian fabel. Siswa diwajibkan terlebih dahulu membaca contoh teks fabel “Rencana Ketua Semut” agar dapat menjawab pertanyaan yang akan diberikan. Setelah berhasil menjawab pertanyaan, siswa akan diberikan materi mengenai pengertian fabel.

-

- Cocokan potongan-potongan fabel berikut sesuai dengan strukturnya!**

| | |
|--|--|
|  <p>"Hahaha, dasar semut-semut lemah!" ejek Ucil, "membawa benda-benda kecil saja susah."</p> <p>"Wah, ada si Ucil ternyata. Apa lagi tidak punya pelajaran lain selain menganggap pelajaran warga hutan, ha?" Itata Mutia, salah seorang semut yang wajahnya memerah.</p> <p>Melihat sekecilan semut belum tahu rencana apa yang sudah disiapkan ketuanya....</p>  <p>Suatu sore, di sebuah hutan talé berisik, sekawanan semut sedang tertib berbicara. Butir-butir beringet bercucuran dari wajah mereka... Di setiap punggung semut-semut itu, tampil berbagai macam makanan yang mereka dapatkan entah dari mana. Ada potongan apel, jambu, anggur, kacang-kacangan, dan masih banyak lainnya.</p>  <p>Ahlinya, Ucil berjalan kepada semua warga hutan untuk tide mengumpul perbuatannya lagi. Ia juga meminta maaf, serta berumpoh alen membantu menarkan makanan para penghuni hutan selama sebulan. Semut-semut itu pun puas dan melepaskan gigitannya.</p> <p>Ahlinya, saat-saat yang ditunggu sekawanan semut itu pun tide. Hari sudah karut malam. Hutan menjadi gelap sadi. Hanya ada suara jentil burung kanta, kelonggan para serigala yang berduhut-sahutan, dan semut-semut yang berbisik.</p> <p>"Huauuuuuuuuuuuuuuuuuuuuu!!!!"</p> | <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> 1 = Orientasi 3 = Revisi </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> 2 = Komplikasi 4 = Koda </div> |
|--|--|

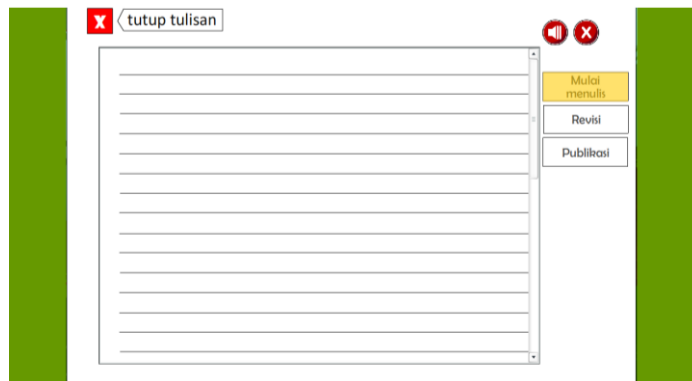
11. Apabila memilih submenu “Menulis Teks Fabel”, siswa akan diberi beberapa langkah menulis fabel. Siswa tinggal memilih beberapa opsi yang sudah disiapkan sesuai dengan cerita fabel yang mereka inginkan.



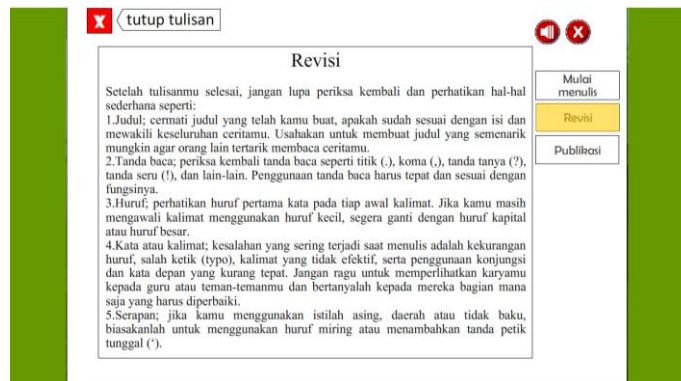
12. Berikut adalah contoh hasil akhir gambar yang akan mempermudah dan menjadi acuan siswa dalam menulis cerita fabel. Apabila sudah siap untuk menulis, siswa dapat meng-klik tombol “mulai menulis”.



13. Berikut adalah lembar menulis teks fabel yang disiapkan untuk siswa. Apabila ingin melihat lagi gambar yang dijadikan acuannya untuk menulis, siswa dapat meng-klik tombol “X” di pojok kiri atas lembar menulis.



14. Setelah selesai menulis, siswa dapat meng-*klik* tombol “Revisi” di samping kanan lembar menulis. Tombol “Revisi” berisi langkah-langkah yang bisa digunakan siswa untuk merevisi karya yang telah mereka buat.



15. Apabila siswa meng-*klik* tombol publikasi di samping kanan lembar menulis, maka akan muncul beberapa alamat email media cetak yang dapat dijadikan wadah publikasi bagi karya siswa.



LAMPIRAN 6. VALIDASI

VALIDASI AHLI I MATERI TAHAP 1

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS ADOBE FLASH
CS5 DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

Materi : Menulis Teks Fabel
 Kompetensi Dasar : 3.1 Memahami teks cerita moral/fabel, ulasan, diskusi, cerita prosedur, dan cerita biografi baik melalui lisan maupun tulisan
 4.2 Menyusun teks cerita moral/fabel, ulasan, diskusi, cerita prosedur, dan cerita biografi sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan
 Sasaran Program : Siswa SMP kelas VIII
 Narasumber Validasi : Drs. Ibu Santoso, M.Hum.
 Hari/tanggal : Senin, 21 Desember 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon terhadap pertanyaan yang diberikan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi pembelajaran.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 1 = Sangat tidak baik
 2 = Tidak baik
 3 = Baik
 4 = Sangat baik

| No | Kriteria | Indikator | Penilaian | | | |
|----|---|--|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Kompetensi pembelajaran dikemukakan secara eksplisit | Pencantuman kompetensi inti | | | ✓ | |
| | | Pencantuman kompetensi dasar | | | ✓ | |
| | | Kesesuaian materi dengan kurikulum | | | ✓ | |
| 2 | Penahapan pembelajaran dilakukan berdasarkan tingkat kerumitan materi | Penggunaan kalimat yang disajikan dalam materi pembelajaran | | | ✓ | |
| | | Kebenaran isi/konsep dalam materi pembelajaran | | | ✓ | |
| 4 | Penyajian mudah dipahami | Sistematika pengorganisasian materi dalam media pembelajaran | | ✓ | | |
| | | Diberikan contoh dalam media pembelajaran tersebut | | ✓ | | |
| | | Terdapat permainan (<i>game</i>) yang mampu mendorong pemahaman dan minat siswa terhadap materi pembelajaran | | | ✓ | |
| | | Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi | | ✓ | | |
| | | Diikuti dengan sumber rujukan yang lengkap | | ✓ | | |
| | | Terdapat latihan soal | | | ✓ | |
| 5 | Penyajian mendorong keaktifan siswa untuk berpikir dan belajar | Terdapat daftar pustaka | | | ✓ | |
| | | Sesuai dengan materi yang diajarkan | | | ✓ | |
| | | Soal telah sesuai dengan konsep keilmuan | | ✓ | | |

B. SARAN

1. Level 2 (Unsur fabel). Urutan yang benar: Judul → Alur
→ Tokoh → Sudut Pandang → Latar → Gaya dan Nada → Tema
2. Level 3. Kata "mengusur kembali" dalam perintah
diganti dengan "mengidentifikasi".
3. Level 4 (langkah-langkah menulis fabel). Urutan yang benar:
Tema → Alur → Tokoh → Latar
4. Alur dalam Level 4 perlu diperinci.

Program ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Media pembelajaran tidak perlu direvisi
2. Media pembelajaran perlu direvisi sesuai saran.

Yogyakarta, 21 Desember 2015
Narasumber Validasi

Drs. Ibnu Santoso, M. Hum.
NIP 195610151984031002

VALIDASI AHLI MATERI I TAHAP 2

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS *ADOBE FLASH* CS5 DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

Materi : Menulis Teks Fabel

Kompetensi Dasar : 3.1 Memahami teks cerita moral/fabel, ulasan, diskusi, cerita prosedur, dan cerita biografi baik melalui lisan maupun tulisan
4.2 Menyusun teks cerita moral/fabel, ulasan, diskusi, cerita prosedur, dan cerita biografi sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan

Sasaran Program : Siswa SMP kelas VIII

Narasumber Validasi : Drs. Ibnu Santoso, M.Hum.

Hari/tanggal : 14 Januari 2016

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon terhadap pertanyaan yang diberikan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi pembelajaran.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
1 = Sangat tidak baik
2 = Tidak baik
3 = Baik
4 = Sangat baik

| No | Kriteria | Indikator | Penilaian | | | |
|----|---|--|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Kompetensi pembelajaran dikemukakan secara eksplisit | Pencantuman kompetensi inti | | | | ✓ |
| | | Pencantuman kompetensi dasar | | | | ✓ |
| | | Kesesuaian materi dengan kurikulum | | | | ✓ |
| 2 | Penahapan pembelajaran dilakukan berdasarkan tingkat kerumitan materi | Penggunaan kalimat yang disajikan dalam materi pembelajaran | | | | ✓ |
| | | Kebenaran isi/konsep dalam materi pembelajaran | | | | ✓ |
| 4 | Penyajian mudah dipahami | Sistematika pengorganisasian materi dalam media pembelajaran | | ✓ | | |
| | | Diberikan contoh dalam media pembelajaran tersebut | | | | ✓ |
| | | Terdapat permainan (<i>game</i>) yang mampu mendorong pemahaman dan minat siswa terhadap materi pembelajaran | | | | ✓ |
| | | Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi | | | | ✓ |
| | | Terdapat latihan soal | | | | ✓ |
| 5 | Penyajian mendorong keaktifan siswa untuk berpikir dan belajar | Terdapat daftar pustaka | | | | ✓ |
| | | Sesuai dengan materi yang diajarkan | | | | ✓ |
| | | Soal telah sesuai dengan konsep keilmuan | | | | ✓ |

belajar.


B. SARAN

1. Setiap pembelajaran hendaklah diawali kompetensi di media ini kompetensinya untuk setiap pembelajaran
2. Dalam kompetensi ada daya kompetensi madrasah dalam media yang diorganisir satu kompetensi kompetensi di media 4' untuk kelas di media pembelajaran. Bisa dalam pembelajaran yang media 4' (alasan kompetensinya)
- 3.

Program ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Media pembelajaran tidak perlu direvisi
2. Media pembelajaran perlu direvisi sesuai saran.

Yogyakarta, 14 Januari 2016
Narasumber Validasi


Hana Farkas W, S. K.
NIP 195610151984031002

VALIDASI AHLI MATERI I TAHAP 3

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS *ADOBE FLASH* CSS DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

Materi : Menulis Teks Fabel
 Kompetensi Dasar : 3.1 Memahami teks cerita moral/fabel, ulasan, diskusi, cerita prosedur, dan cerita biografi baik melalui lisan maupun tulisan
 4.2 Menyusun teks cerita moral/fabel, ulasan, diskusi, cerita prosedur, dan cerita biografi sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan
 Sasaran Program : Siswa SMP kelas VIII
 Narasumber Validasi : Drs. Ibnu Santoso, M. Hum.
 Hari/tanggal : Rabu, 20 Januari 2016

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon terhadap pertanyaan yang diberikan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi pembelajaran.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 1 = Sangat tidak baik
 - 2 = Tidak baik
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat baik

| No | Kriteria | Indikator | Penilaian | | | |
|----|---|--|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Kompetensi pembelajaran dikemukakan secara eksplisit | Pencantuman kompetensi inti | | | | ✓ |
| | | Pencantuman kompetensi dasar | | | | ✓ |
| | | Kesesuaian materi dengan kurikulum | | | | ✓ |
| 2 | Penahapan pembelajaran dilakukan berdasarkan tingkat kerumitan materi | Penggunaan kalimat yang disajikan dalam materi pembelajaran | | | | ✓ |
| | | Kebenaran isi/konsep dalam materi pembelajaran | | | | ✓ |
| 4 | Penyajian mudah dipahami | Sistematika pengorganisasian materi dalam media pembelajaran | | | | ✓ |
| | | Diberikan contoh dalam media pembelajaran tersebut | | | | ✓ |
| | | Terdapat permainan (<i>game</i>) yang mampu mendorong pemahaman dan minat siswa terhadap materi pembelajaran | | | | ✓ |
| | | Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi | | | | ✓ |
| 5 | Penyajian mendorong keaktifan siswa untuk berpikir dan belajar | Terdapat latihan soal | | | | ✓ |
| | | Terdapat daftar pustaka | | | | ✓ |
| | | Sesuai dengan materi yang diajarkan | | | | ✓ |
| | | Soal telah sesuai dengan konsep keilmuan | | | | ✓ |

B. SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

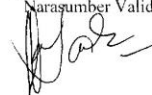
.....

.....

Program ini dinyatakan (lingkari salah satu):

- ☒ 1. Media pembelajaran tidak perlu direvisi
2. Media pembelajaran perlu direvisi sesuai saran.

Yogyakarta, 20 Januari 2016
Narasumber Validasi



Drs. Ibnu Santoso, M.Hum.
NIP 195 61015 1989031002

VALIDASI AHLI MATERI II

LEMBAR EVALUASI UNTUK GURU
PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS ADOBE FLASH
CS5 DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

Materi : Menulis Teks Fabel
 Kompetensi Dasar : 3.1 Memahami teks cerita moral/fabel, ulasan, diskusi, cerita prosedur, dan cerita biografi baik melalui lisan maupun tulisan
 4.2 Menyusun teks cerita moral/fabel, ulasan, diskusi, cerita prosedur, dan cerita biografi sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan
 Sasaran Program : Siswa SMP kelas VIII
 Narasumber Validasi : Dra. AGNES INSANI PRATIWI
 Hari/tanggal : Rabu, 27 Januari 2016

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon terhadap pertanyaan yang diberikan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi pembelajaran.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 1 = Sangat tidak baik
 - 2 = Tidak baik
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat baik

| No | Kriteria | Indikator | Penilaian | | | |
|----|---|--|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Kompetensi pembelajaran dikemukakan secara eksplisit | Pencantuman kompetensi inti | | | | ✓ |
| | | Pencantuman kompetensi dasar | | | | ✓ |
| | | Kesesuaian materi dengan kurikulum | | | ✓ | |
| 2 | Penahapan pembelajaran dilakukan berdasarkan tingkat kerumitan materi | Penggunaan kalimat yang disajikan dalam materi pembelajaran | | | ✓ | |
| | | Kebenaran isi/konsep dalam materi pembelajaran | | | ✓ | |
| 4 | Penyajian mudah dipahami | Sistematika pengorganisasian materi dalam media pembelajaran | | | ✓ | |
| | | Diberikan contoh dalam media pembelajaran tersebut | | | ✓ | |
| | | Terdapat permainan (<i>game</i>) yang mampu mendorong pemahaman dan minat siswa terhadap materi pembelajaran | | | ✓ | |
| | | Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi | | | | ✓ |
| | | | | | | |
| 5 | Penyajian mendorong keaktifan siswa untuk berpikir dan belajar | Terdapat latihan soal | | | ✓ | |
| | | Terdapat daftar pustaka | | | | ✓ |
| | | Sesuai dengan materi yang diajarkan | | | | ✓ |
| | | Soal telah sesuai dengan konsep keilmuan | | ✓ | | |

B. SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

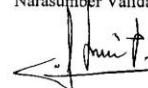
.....

.....

Program ini dinyatakan (lingkari salah satu):

- ☒ 1. Media pembelajaran tidak perlu direvisi
2. Media pembelajaran perlu direvisi sesuai saran.

Yogyakarta, 27 Januari 2016
Narasumber Validasi



Dr. AGNES INSIWI PRATIWI
NIP 19610608 199512 2 001

VALIDASI AHLI MEDIA TAHAP 1

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS *ADOBE FLASH* CS5 DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

Materi : Menulis Teks Fabel
 Kompetensi Dasar : 3.1 Memahami teks cerita moral/fabel, ulasan, diskusi, cerita prosedur, dan cerita biografi baik melalui lisan maupun tulisan
 4.2 Menyusun teks cerita moral/fabel, ulasan, diskusi, cerita prosedur, dan cerita biografi sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan
 Sasaran Program : Siswa SMP kelas VIII
 Narasumber Validasi : *Estu Miyarso, M.Pd.*
 Hari/tanggal : *Senin, 21 Desember 2015*

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media pembelajaran.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 1 = Sangat tidak baik
 2 = Tidak baik
 3 = Baik
 4 = Sangat baik

| No. | Aspek | Indikator | Penilaian | | | |
|-----|-------------------------------|---|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Desain tampilan | Kejelasan tampilan gambar | | | | ✓ |
| 2. | | Pemilihan ukuran dan tipe <i>font</i> | | | | ✓ |
| 3. | | Ketepatan ukuran <i>frame</i> | | | | ✓ |
| 4. | | Ketepatan pemilihan musik | | ✓ | | |
| 5. | | Ketepatan pemilihan efek suara | | | ✓ | |
| 6. | | Ketepatan komposisi warna | | | | ✓ |
| 7. | | Konsistensi tombol navigasi | | | ✓ | |
| 8. | | Kesesuaian umpan balik terhadap pengguna | | ✓ | | |
| 9. | | Keteraturan sistematika penyajian | | ✓ | | |
| 10. | Pengoperasian/ Pemrograman | Kesesuaian tombol navigasi terhadap materi yang disajikan | | | ✓ | |
| 11. | | Kebermanfaatan tombol navigasi untuk membantu pengguna (<i>user</i>) dalam mempelajari materi | | | | ✓ |
| 12. | | Kejelasan petunjuk penggunaan | | | | ✓ |
| 13. | | Tingkat kesulitan permainan | | | ✓ | |

B. SARAN

1. Harus ada tombol "back" dan "home" di setiap slide.
2. Daftar pustaka diberi foto cover buku.
3. Font contoh fabel diberi warna berbeda.
4. Diberi sound effect saat teks percakapan.
5. Musik kurang sesuai tema (alam).
6. Diberi ilustrasi dalam contoh fabel.

Program ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Media pembelajaran tidak perlu direvisi
- ② Media pembelajaran perlu direvisi sesuai saran.

Yogyakarta, 21 Desember 2015
Narasumber Validasi



Estu Miyarso, M.Pd.
NIP 197702032005011

VALIDASI AHLI MEDIA TAHAP 2

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS *ADOBE FLASH* CS5 DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

| | |
|---------------------|---|
| Materi | : Menulis Teks Fabel |
| Kompetensi Dasar | : 3.1 Memahami teks cerita moral/fabel, ulasan, diskusi, cerita prosedur, dan cerita biografi baik melalui lisan maupun tulisan 4.2 Menyusun teks cerita moral/fabel, ulasan, diskusi, cerita prosedur, dan cerita biografi sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan |
| Sasaran Program | : Siswa SMP kelas VIII |
| Narasumber Validasi | : <i>Estu Miyarso, M. Pd.</i> |
| Hari/tanggal | : <i>Kamis, 14 Januari 2016</i> |

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media pembelajaran.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 1 = Sangat tidak baik
 - 2 = Tidak baik
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat baik

| No. | Aspek | Indikator | Penilaian | | | |
|-----|-------------------------------|---|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Desain tampilan | Kejelasan tampilan gambar | | | | ✓ |
| 2. | | Pemilihan ukuran dan tipe <i>font</i> | | | | ✓ |
| 3. | | Ketepatan ukuran <i>frame</i> | | | | ✓ |
| 4. | | Ketepatan pemilihan musik | | ✓ | | |
| 5. | | Ketepatan pemilihan efek suara | | | ✓ | |
| 6. | | Ketepatan komposisi warna | | | | ✓ |
| 7. | | Konsistensi tombol navigasi | | | | ✓ |
| 8. | | Kesesuaian umpan balik terhadap pengguna | | | | ✓ |
| 9. | | Keteraturan sistematika penyajian | | | ✓ | |
| 10. | Pengoperasian/ Pemrograman | Kesesuaian tombol navigasi terhadap materi yang disajikan | | | | ✓ |
| 11. | | Kebermanfaatan tombol navigasi untuk membantu pengguna (<i>user</i>) dalam mempelajari materi | | | | ✓ |
| 12. | | Kejelasan petunjuk penggunaan | | | | ✓ |
| 13. | | Tingkat kesulitan permainan | | | ✓ | |

B. SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Program ini dinyatakan (lingkari salah satu):

- ①. Media pembelajaran tidak perlu direvisi
2. Media pembelajaran perlu direvisi sesuai saran.

Yogyakarta, 14 Januari 2016
Narasumber Validasi



Estu Miyarso, M.Pd.
NIP 19770203 2005011

UJI COBA SISWA

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS ADOBE FLASH
CSS DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

Materi : Menulis Teks Fabel
 Nama Siswa : Adinda Eine
 Nomor Induk/Absen : 1
 Kelas : 8D
 Hari/tanggal : 27 Januari 2018
 Rdn

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa SMP kelas VIII terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari siswa-siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan siswa-siswa untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa SMP kelas VIII
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 1 = Sangat tidak setuju
 2 = Tidak setuju
 3 = Setuju
 4 = Sangat setuju

| No. | Aspek | Indikator | Penilaian | | | |
|-----|-----------------|--|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Manfaat | Setelah menggunakan media "Menulis Teks Fabel", apakah memudahkan Anda dalam memahami materi pembelajaran? | | | ✓ | |
| 2. | | Media pembelajaran bermanfaat bagi Anda dalam memahami materi pembelajaran menulis teks fabel | | | ✓ | |
| 3. | | Penyajian yang digunakan dalam media pembelajaran terkait materi menulis teks fabel menarik dan membantu pemahaman | | | | ✓ |
| 4. | Desain tampilan | Pengoperasian media pembelajaran menulis teks fabel tidak sulit | | | | ✓ |
| 5. | | Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | | ✓ |
| 6. | | Irama yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | | ✓ |
| 7. | | Permainan (<i>game</i>) yang digunakan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 8. | Materi | Contoh teks fabel yang disajikan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | ✓ | |
| 9. | | Latihan soal dalam media menulis teks fabel mudah dipahami | | | ✓ | |

B. SARAN

* Tokoh hewanya diperbanyak lagi.
 Diberi ~~gambar~~ suara.
 Diberi dubbingan suara

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS ADOBE FLASH
CSS DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

Materi : Menulis Teks Fabel
 Nama Siswa : Adinda Puspita O.R.
 Nomor Induk/Absen : 02
 Kelas : VIII D
 Hari/tanggal : Rabu, 27-01-2016

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa SMP kelas VIII terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari siswa-siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan siswa-siswa untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa SMP kelas VIII
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 1 = Sangat tidak setuju
 - 2 = Tidak setuju
 - 3 = Setuju
 - 4 = Sangat setuju

| No. | Aspek | Indikator | Penilaian | | | |
|-----|-----------------|--|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Manfaat | Setelah menggunakan media "Menulis Teks Fabel", apakah memudahkan Anda dalam memahami materi pembelajaran? | | | | ✓ |
| 2. | | Media pembelajaran bermanfaat bagi Anda dalam memahami materi pembelajaran menulis teks fabel | | | | ✓ |
| 3. | | Penyajian yang digunakan dalam media pembelajaran terkait materi menulis teks fabel menarik dan membantu pemahaman | | | | ✓ |
| 4. | Desain tampilan | Pengoperasian media pembelajaran menulis teks fabel tidak sulit | | | ✓ | |
| 5. | | Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | ✓ | | |
| 6. | | Irama yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | | ✓ |
| 7. | | Permainan (<i>game</i>) yang digunakan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 8. | Materi | Contoh teks fabel yang disajikan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 9. | | Latihan soal dalam media menulis teks fabel mudah dipahami | | | | ✓ |

B. SARAN

tingkatkan level permainan

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS ADOBE FLASH
CS5 DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

Materi : Menulis Teks Fabel
 Nama Siswa : Aggi Muhammad Dafa
 Nomor Induk/Absen : 03
 Kelas : 8D
 Hari/tanggal : Rabu, 27-1-16

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa SMP kelas VIII terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari siswa-siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan siswa-siswa untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa SMP kelas VIII
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 1 = Sangat tidak setuju
 2 = Tidak setuju
 3 = Setuju
 4 = Sangat setuju

| No. | Aspek | Indikator | Penilaian | | | |
|-----|-----------------|--|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Manfaat | Setelah menggunakan media “Menulis Teks Fabel”, apakah memudahkan Anda dalam memahami materi pembelajaran? | | | | ✓ |
| 2. | | Media pembelajaran bermanfaat bagi Anda dalam memahami materi pembelajaran menulis teks fabel | | | | ✓ |
| 3. | | Penyajian yang digunakan dalam media pembelajaran terkait materi menulis teks fabel menarik dan membantu pemahaman | | | ✓ | |
| 4. | Desain tampilan | Pengoperasian media pembelajaran menulis teks fabel tidak sulit | | | ✓ | |
| 5. | | Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | | ✓ |
| 6. | | Irama yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | ✓ | |
| 7. | | Permainan (<i>game</i>) yang digunakan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | ✓ | |
| 8. | Materi | Contoh teks fabel yang disajikan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 9. | | Latihan soal dalam media menulis teks fabel mudah dipahami | | | ✓ | |

B. SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS ADOBE FLASH
CS5 DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

Materi : Menulis Teks Fabel
 Nama Siswa : Akbar Mahesa P.
 Nomor Induk/Absen : 709
 Kelas : 8D
 Hari/tanggal : Rabu, 27 Januari 2016

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa SMP kelas VIII terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari siswa-siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan siswa-siswa untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa SMP kelas VIII
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 1 = Sangat tidak setuju
 2 = Tidak setuju
 3 = Setuju
 4 = Sangat setuju

| No. | Aspek | Indikator | Penilaian | | | |
|-----|-----------------|--|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Manfaat | Setelah menggunakan media "Menulis Teks Fabel", apakah memudahkan Anda dalam memahami materi pembelajaran? | | | ✓ | |
| 2. | | Media pembelajaran bermanfaat bagi Anda dalam memahami materi pembelajaran menulis teks fabel | | | | ✓ |
| 3. | | Penyajian yang digunakan dalam media pembelajaran terkait materi menulis teks fabel menarik dan membantu pemahaman | | | ✓ | |
| 4. | Desain tampilan | Pengoperasian media pembelajaran menulis teks fabel tidak sulit | | | ✓ | |
| 5. | | Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | ✓ | |
| 6. | | Irama yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | ✓ | |
| 7. | | Permainan (<i>game</i>) yang digunakan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | ✓ | |
| 8. | Materi | Contoh teks fabel yang disajikan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | ✓ | |
| 9. | | Latihan soal dalam media menulis teks fabel mudah dipahami | | | ✓ | |

B. SARAN

Sebaiknya lebih menarik

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS ADOBE FLASH
CS5 DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

Materi : Menulis Teks Fabel
 Nama Siswa : Alifa Nirmala Ardianing
 Nomor Induk/Absen : 05
 Kelas : VIII
 Hari/tanggal : Rabu 23-1-2016

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa SMP kelas VIII terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari siswa-siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan siswa-siswa untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa SMP kelas VIII
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 1 = Sangat tidak setuju
 2 = Tidak setuju
 3 = Setuju
 4 = Sangat setuju

| No. | Aspek | Indikator | Penilaian | | | |
|-----|-----------------|--|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Manfaat | Setelah menggunakan media "Menulis Teks Fabel", apakah memudahkan Anda dalam memahami materi pembelajaran? | | | | ✓ |
| 2. | | Media pembelajaran bermanfaat bagi Anda dalam memahami materi pembelajaran menulis teks fabel | | | | ✓ |
| 3. | | Penyajian yang digunakan dalam media pembelajaran terkait materi menulis teks fabel menarik dan membantu pemahaman | | | | ✓ |
| 4. | Desain tampilan | Pengoperasian media pembelajaran menulis teks fabel tidak sulit | | | | ✓ |
| 5. | | Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | | ✓ |
| 6. | | Irama yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | | ✓ |
| 7. | | Permainan (<i>game</i>) yang digunakan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 8. | Materi | Contoh teks fabel yang disajikan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 9. | | Latihan soal dalam media menulis teks fabel mudah dipahami | | | | ✓ |

B. SARAN

• lebih baik lagi ke depannya

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS ADOBE FLASH
CS5 DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

Materi : Menulis Teks Fabel
 Nama Siswa : Aivaro Aditya S
 Nomor Induk/Absen : 06
 Kelas : 8D
 Hari/tanggal : Raw, 27-1-2016

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa SMP kelas VIII terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari siswa-siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan siswa-siswa untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa SMP kelas VIII
2. Berilah tanda centang (☒) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 1 = Sangat tidak setuju
 2 = Tidak setuju
 3 = Setuju
 4 = Sangat setuju

| No. | Aspek | Indikator | Penilaian | | | |
|-----|-----------------|--|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Manfaat | Setelah menggunakan media "Menulis Teks Fabel", apakah memudahkan Anda dalam memahami materi pembelajaran? | | | | ✓ |
| 2. | | Media pembelajaran bermanfaat bagi Anda dalam memahami materi pembelajaran menulis teks fabel | | | ✓ | |
| 3. | | Penyajian yang digunakan dalam media pembelajaran terkait materi menulis teks fabel menarik dan membantu pemahaman | | | ✓ | |
| 4. | Desain tampilan | Pengoperasian media pembelajaran menulis teks fabel tidak sulit | | | | ✓ |
| 5. | | Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | ✓ | |
| 6. | | Irama yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | ✓ | |
| 7. | | Permainan (<i>game</i>) yang digunakan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 8. | Materi | Contoh teks fabel yang disajikan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | ✓ | |
| 9. | | Latihan soal dalam media menulis teks fabel mudah dipahami | | | | ✓ |

B. SARAN

Bagus, contohnya di bab 3 d. dan diberikan animasi

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS ADOBE FLASH
CS5 DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

Materi : Menulis Teks Fabel
 Nama Siswa : Annisa Chika Ariesta
 Nomor Induk/Absen : 07
 Kelas : 8D
 Hari/tanggal : Rabu, 27 Januari 2016

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa SMP kelas VIII terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari siswa-siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan siswa-siswa untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa SMP kelas VIII
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 1 = Sangat tidak setuju
 2 = Tidak setuju
 3 = Setuju
 4 = Sangat setuju

| No. | Aspek | Indikator | Penilaian | | | |
|-----|-----------------|--|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Manfaat | Setelah menggunakan media "Menulis Teks Fabel", apakah memudahkan Anda dalam memahami materi pembelajaran? | | | | ✓ |
| 2. | | Media pembelajaran bermanfaat bagi Anda dalam memahami materi pembelajaran menulis teks fabel | | | | ✓ |
| 3. | | Penyajian yang digunakan dalam media pembelajaran terkait materi menulis teks fabel menarik dan membantu pemahaman | | | | ✓ |
| 4. | Desain tampilan | Pengoperasian media pembelajaran menulis teks fabel tidak sulit | | | | ✓ |
| 5. | | Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | ✓ | |
| 6. | | Irama yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | | ✓ |
| 7. | | Permainan (<i>game</i>) yang digunakan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 8. | Materi | Contoh teks fabel yang disajikan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 9. | | Latihan soal dalam media menulis teks fabel mudah dipahami | | | | ✓ |

B. SARAN

Ukuran huruf lebih ~~di~~ di perbesar lagi :v

.....

.....

.....

.....

.....

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS ADOBE FLASH
CS5 DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

Materi : Menulis Teks Fabel
 Nama Siswa : Eva Apriliyana
 Nomor Induk/Absen : 10
 Kelas : VIII D
 Hari/tanggal : Rabu, 27 Januari 2016

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa SMP kelas VIII terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari siswa-siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan siswa-siswa untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa SMP kelas VIII
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 1 = Sangat tidak setuju
 2 = Tidak setuju
 3 = Setuju
 4 = Sangat setuju

| No. | Aspek | Indikator | Penilaian | | | |
|-----|-----------------|--|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Manfaat | Setelah menggunakan media "Menulis Teks Fabel", apakah memudahkan Anda dalam memahami materi pembelajaran? | | | | ✓ |
| 2. | | Media pembelajaran bermanfaat bagi Anda dalam memahami materi pembelajaran menulis teks fabel | | | | ✓ |
| 3. | | Penyajian yang digunakan dalam media pembelajaran terkait materi menulis teks fabel menarik dan membantu pemahaman | | | | ✓ |
| 4. | Desain tampilan | Pengoperasian media pembelajaran menulis teks fabel tidak sulit | | | ✓ | |
| 5. | | Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | | ✓ |
| 6. | | Irama yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | ✓ | |
| 7. | | Permainan (<i>game</i>) yang digunakan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 8. | Materi | Contoh teks fabel yang disajikan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | ✓ | |
| 9. | | Latihan soal dalam media menulis teks fabel mudah dipahami | | | | ✓ |

B. SARAN

Sebaiknya tingkatkan level permainannya karena metode pembelajaran itu sangat menarik.

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS ADOBE FLASH
CS5 DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

Materi : Menulis Teks Fabel
 Nama Siswa : *Hamif Nurachman*
 Nomor Induk/Absen : *11*
 Kelas : *80*
 Hari/tanggal : *Rabu, 27 Januari 2016*

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa SMP kelas VIII terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari siswa-siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan siswa-siswa untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa SMP kelas VIII
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 1 = Sangat tidak setuju
 2 = Tidak setuju
 3 = Setuju
 4 = Sangat setuju

| No. | Aspek | Indikator | Penilaian | | | |
|-----|-----------------|--|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Manfaat | Setelah menggunakan media "Menulis Teks Fabel", apakah memudahkan Anda dalam memahami materi pembelajaran? | | | ✓ | |
| 2. | | Media pembelajaran bermanfaat bagi Anda dalam memahami materi pembelajaran menulis teks fabel | | | ✓ | |
| 3. | | Penyajian yang digunakan dalam media pembelajaran terkait materi menulis teks fabel menarik dan membantu pemahaman | | | ✓ | |
| 4. | Desain tampilan | Pengoperasian media pembelajaran menulis teks fabel tidak sulit | | | ✓ | |
| 5. | | Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | | ✓ |
| 6. | | Irama yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | | ✓ |
| 7. | | Permainan (<i>game</i>) yang digunakan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 8. | Materi | Contoh teks fabel yang disajikan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 9. | | Latihan soal dalam media menulis teks fabel mudah dipahami | | | ✓ | |

B. SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS ADOBE FLASH
CS5 DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

Materi : Menulis Teks Fabel
 Nama Siswa : IWAN ADIYATMA D
 Nomor Induk/Absen : 12
 Kelas : VIII D
 Hari/tanggal : 21 Januari 2016

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa SMP kelas VIII terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari siswa-siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan siswa-siswa untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa SMP kelas VIII
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 1 = Sangat tidak setuju
 2 = Tidak setuju
 3 = Setuju
 4 = Sangat setuju

| No. | Aspek | Indikator | Penilaian | | | |
|-----|-----------------|--|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Manfaat | Setelah menggunakan media "Menulis Teks Fabel", apakah memudahkan Anda dalam memahami materi pembelajaran? | | | ✓ | |
| 2. | | Media pembelajaran bermanfaat bagi Anda dalam memahami materi pembelajaran menulis teks fabel | | | ✓ | |
| 3. | | Penyajian yang digunakan dalam media pembelajaran terkait materi menulis teks fabel menarik dan membantu pemahaman | | | ✓ | |
| 4. | Desain tampilan | Pengoperasian media pembelajaran menulis teks fabel tidak sulit | | | | ✓ |
| 5. | | Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | | ✓ |
| 6. | | Irama yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | | ✓ |
| 7. | | Permainan (<i>game</i>) yang digunakan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 8. | Materi | Contoh teks fabel yang disajikan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | ✓ | |
| 9. | | Latihan soal dalam media menulis teks fabel mudah dipahami | | | ✓ | |

B. SARAN

Sebaiknya lebih menarik lagi tokoh-tokohnya bisa bergerak

.....

.....

.....

.....

.....

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS ADOBE FLASH
CSS DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

Materi : Menulis Teks Fabel
 Nama Siswa : Wandeer Jufu f
 Nomor Induk/Absen : 13
 Kelas : 8D
 Hari/tanggal : Rabu 27-1-2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa SMP kelas VIII terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari siswa-siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan siswa-siswa untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa SMP kelas VIII
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 1 = Sangat tidak setuju
 2 = Tidak setuju
 3 = Setuju
 4 = Sangat setuju

| No. | Aspek | Indikator | Penilaian | | | |
|-----|-----------------|--|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Manfaat | Setelah menggunakan media "Menulis Teks Fabel", apakah memudahkan Anda dalam memahami materi pembelajaran? | | | | ✓ |
| 2. | | Media pembelajaran bermanfaat bagi Anda dalam memahami materi pembelajaran menulis teks fabel | | | ✓ | |
| 3. | | Penyajian yang digunakan dalam media pembelajaran terkait materi menulis teks fabel menarik dan membantu pemahaman | | | ✓ | |
| 4. | Desain tampilan | Pengoperasian media pembelajaran menulis teks fabel tidak sulit | | | ✓ | |
| 5. | | Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | | ✓ |
| 6. | | Irama yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | | ✓ |
| 7. | | Permainan (<i>game</i>) yang digunakan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 8. | Materi | Contoh teks fabel yang disajikan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | ✓ | |
| 9. | | Latihan soal dalam media menulis teks fabel mudah dipahami | | | | ✓ |

B. SARAN

..... Bagus

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS ADOBE FLASH
CS5 DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

Materi : Menulis Teks Fabel
 Nama Siswa : Lanip Pandhu Pyina + 9
 Nomor Induk/Absen : 14
 Kelas : 8D
 Hari/tanggal : Rabu, 27 - 01 - 2016

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa SMP kelas VIII terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari siswa-siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan siswa-siswa untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa SMP kelas VIII
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 1 = Sangat tidak setuju
 2 = Tidak setuju
 3 = Setuju
 4 = Sangat setuju

| No. | Aspek | Indikator | Penilaian | | | |
|-----|-----------------|--|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Manfaat | Setelah menggunakan media "Menulis Teks Fabel", apakah memudahkan Anda dalam memahami materi pembelajaran? | | | ✓ | |
| 2. | | Media pembelajaran bermanfaat bagi Anda dalam memahami materi pembelajaran menulis teks fabel | | | ✓ | |
| 3. | | Penyajian yang digunakan dalam media pembelajaran terkait materi menulis teks fabel menarik dan membantu pemahaman | | | | ✓ |
| 4. | Desain tampilan | Pengoperasian media pembelajaran menulis teks fabel tidak sulit | | | | ✓ |
| 5. | | Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | | ✓ |
| 6. | | Irama yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | | ✓ |
| 7. | | Permainan (<i>game</i>) yang digunakan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 8. | Materi | Contoh teks fabel yang disajikan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 9. | | Latihan soal dalam media menulis teks fabel mudah dipahami | | | | ✓ |

B. SARAN

• Pesan = sudah baik dan bagus. Trimakasih. Sudah membantu dalam memahami teks fabel.
 Saran = berbeda lebih banyak lagi...

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS ADOBE FLASH
CS5 DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

Materi : Menulis Teks Fabel
 Nama Siswa : Li Atwani
 Nomor Induk/Absen : 15
 Kelas : VIII D/BD
 Hari/tanggal : Rabu, 27 Jan 2016

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa SMP kelas VIII terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari siswa-siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan siswa-siswa untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa SMP kelas VIII
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 1 = Sangat tidak setuju
 - 2 = Tidak setuju
 - 3 = Setuju
 - 4 = Sangat setuju

| No. | Aspek | Indikator | Penilaian | | | |
|-----|-----------------|--|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Manfaat | Setelah menggunakan media "Menulis Teks Fabel", apakah memudahkan Anda dalam memahami materi pembelajaran? | | | | ✓ |
| 2. | | Media pembelajaran bermanfaat bagi Anda dalam memahami materi pembelajaran menulis teks fabel | | | | ✓ |
| 3. | | Penyajian yang digunakan dalam media pembelajaran terkait materi menulis teks fabel menarik dan membantu pemahaman | | | ✓ | |
| 4. | Desain tampilan | Pengoperasian media pembelajaran menulis teks fabel tidak sulit | | | | ✓ |
| 5. | | Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | ✓ | |
| 6. | | Irama yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | | ✓ |
| 7. | | Permainan (<i>game</i>) yang digunakan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | ✓ | |
| 8. | Materi | Contoh teks fabel yang disajikan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | ✓ | |
| 9. | | Latihan soal dalam media menulis teks fabel mudah dipahami | | | | ✓ |

B. SARAN
 Kalau, untuk menarik lebih banyak yang minat gambarnya dibuat animasi bergerak. Latarannya dibuat banyak. Tidak hanya gambar bar, gerbang.

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS ADOBE FLASH
CS5 DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

Materi : Menulis Teks Fabel
 Nama Siswa : *Martza Hany 19*
 Nomor Induk/Absen : *16*
 Kelas : *80*
 Hari/tanggal : *Rabu / 27 - 01 - 2016*

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa SMP kelas VIII terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari siswa-siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan siswa-siswa untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa SMP kelas VIII
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 1 = Sangat tidak setuju
 2 = Tidak setuju
 3 = Setuju
 4 = Sangat setuju

| No. | Aspek | Indikator | Penilaian | | | |
|-----|-----------------|--|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Manfaat | Setelah menggunakan media "Menulis Teks Fabel", apakah memudahkan Anda dalam memahami materi pembelajaran? | | | | ✓ |
| 2. | | Media pembelajaran bermanfaat bagi Anda dalam memahami materi pembelajaran menulis teks fabel | | | | ✓ |
| 3. | | Penyajian yang digunakan dalam media pembelajaran terkait materi menulis teks fabel menarik dan membantu pemahaman | | | | ✓ |
| 4. | Desain tampilan | Pengoperasian media pembelajaran menulis teks fabel tidak sulit | | | ✓ | |
| 5. | | Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | ✓ | |
| 6. | | Irama yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | ✓ | |
| 7. | | Permainan (<i>game</i>) yang digunakan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 8. | Materi | Contoh teks fabel yang disajikan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 9. | | Latihan soal dalam media menulis teks fabel mudah dipahami | | | | ✓ |

B. SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS ADOBE FLASH
CS5 DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

Materi : Menulis Teks Fabel
Nama Siswa : *Muhammad Afien Firmansyah*
Nomor Induk/Absen : 17
Kelas : 8D
Hari/tanggal : *Rabu, 27, 1, 2016*

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa SMP kelas VIII terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari siswa-siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan siswa-siswa untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa SMP kelas VIII
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
1 = Sangat tidak setuju
2 = Tidak setuju
3 = Setuju
4 = Sangat setuju

| No. | Aspek | Indikator | Penilaian | | | |
|-----|-----------------|--|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Manfaat | Setelah menggunakan media "Menulis Teks Fabel", apakah memudahkan Anda dalam memahami materi pembelajaran? | | | | ✓ |
| 2. | | Media pembelajaran bermanfaat bagi Anda dalam memahami materi pembelajaran menulis teks fabel | | | | ✓ |
| 3. | | Penyajian yang digunakan dalam media pembelajaran terkait materi menulis teks fabel menarik dan membantu pemahaman | | | | ✓ |
| 4. | Desain tampilan | Pengoperasian media pembelajaran menulis teks fabel tidak sulit | | | | ✓ |
| 5. | | Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | | ✓ |
| 6. | | Irama yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | | ✓ |
| 7. | | Permainan (<i>game</i>) yang digunakan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 8. | Materi | Contoh teks fabel yang disajikan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 9. | | Latihan soal dalam media menulis teks fabel mudah dipahami | | | | ✓ |

B. SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS ADOBE FLASH
CS5 DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

Materi : Menulis Teks Fabel
 Nama Siswa : *Muhammad Reza F*
 Nomor Induk/Absen : 18
 Kelas : 8D
 Hari/tanggal : 27-1-2016

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa SMP kelas VIII terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari siswa-siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan siswa-siswa untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa SMP kelas VIII
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 1 = Sangat tidak setuju
 2 = Tidak setuju
 3 = Setuju
 4 = Sangat setuju

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS ADOBE FLASH
CSS DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

Materi : Menulis Teks Fabel
 Nama Siswa : Muhammad Rizqi Rukia Yudianto.
 Nomor Induk/Absen : 19.
 Kelas : 8D.
 Hari/tanggal : Rabu 27 Januari 2016

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa SMP kelas VIII terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari siswa-siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan siswa-siswa untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa SMP kelas VIII
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 1 = Sangat tidak setuju
 2 = Tidak setuju
 3 = Setuju
 4 = Sangat setuju

| No. | Aspek | Indikator | Penilaian | | | |
|-----|-----------------|--|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Manfaat | Setelah menggunakan media "Menulis Teks Fabel", apakah memudahkan Anda dalam memahami materi pembelajaran? | | | | ✓ |
| 2. | | Media pembelajaran bermanfaat bagi Anda dalam memahami materi pembelajaran menulis teks fabel | | | | ✓ |
| 3. | | Penyajian yang digunakan dalam media pembelajaran terkait materi menulis teks fabel menarik dan membantu pemahaman | | | | ✓ |
| 4. | Desain tampilan | Pengoperasian media pembelajaran menulis teks fabel tidak sulit | | | | ✓ |
| 5. | | Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | | ✓ |
| 6. | | Irama yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | | ✓ |
| 7. | | Permainan (<i>game</i>) yang digunakan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 8. | Materi | Contoh teks fabel yang disajikan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 9. | | Latihan soal dalam media menulis teks fabel mudah dipahami | | | | ✓ |

B. SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS ADOBE FLASH
CS5 DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

Materi : Menulis Teks Fabel
 Nama Siswa : Nabila Fikria Santoso
 Nomor Induk/Absen : 20
 Kelas : 8D
 Hari/tanggal : Rabu 27.01 - 2016

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa SMP kelas VIII terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari siswa-siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan siswa-siswa untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa SMP kelas VIII
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 1 = Sangat tidak setuju
 2 = Tidak setuju
 3 = Setuju
 4 = Sangat setuju

STS 75 8 55

| No. | Aspek | Indikator | Penilaian | | | |
|-----|-----------------|--|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Manfaat | Setelah menggunakan media "Menulis Teks Fabel", apakah memudahkan Anda dalam memahami materi pembelajaran? | | | | ✓ |
| 2. | | Media pembelajaran bermanfaat bagi Anda dalam memahami materi pembelajaran menulis teks fabel | | | | ✓ |
| 3. | | Penyajian yang digunakan dalam media pembelajaran terkait materi menulis teks fabel menarik dan membantu pemahaman | | | | ✓ |
| 4. | Desain tampilan | Pengoperasian media pembelajaran menulis teks fabel tidak sulit | | | | ✓ |
| 5. | | Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | | ✓ |
| 6. | | Irama yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | | ✓ |
| 7. | | Permainan (<i>game</i>) yang digunakan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 8. | Materi | Contoh teks fabel yang disajikan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 9. | | Latihan soal dalam media menulis teks fabel mudah dipahami | | | | ✓ |

B. SARAN

Sudah bagus & mudah dipahami,
 karena media-nya menarik,
 Revisi backgroundnya animals - martin garrix

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS ADOBE FLASH
CS5 DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

Materi : Menulis Teks Fabel
Nama Siswa : Nafi Surya Arendra
Nomor Induk/Absen : 21
Kelas : VIII D
Hari/tanggal : Rabu / 27-01-2016

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa SMP kelas VIII terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari siswa-siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan siswa-siswa untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa SMP kelas VIII
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
1 = Sangat tidak setuju
2 = Tidak setuju
3 = Setuju
4 = Sangat setuju

| No. | Aspek | Indikator | Penilaian | | | |
|-----|-----------------|--|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Manfaat | Setelah menggunakan media "Menulis Teks Fabel", apakah memudahkan Anda dalam memahami materi pembelajaran? | | | | ✓ |
| 2. | | Media pembelajaran bermanfaat bagi Anda dalam memahami materi pembelajaran menulis teks fabel | | | | ✓ |
| 3. | | Penyajian yang digunakan dalam media pembelajaran terkait materi menulis teks fabel menarik dan membantu pemahaman | | | | ✓ |
| 4. | Desain tampilan | Pengoperasian media pembelajaran menulis teks fabel tidak sulit | | | ✓ | |
| 5. | | Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | ✓ | |
| 6. | | Irama yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | ✓ | |
| 7. | | Permainan (<i>game</i>) yang digunakan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 8. | Materi | Contoh teks fabel yang disajikan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 9. | | Latihan soal dalam media menulis teks fabel mudah dipahami | | | | ✓ |

B. SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS ADOBE FLASH
CS5 DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

Materi : Menulis Teks Fabel
 Nama Siswa : Nailah Luma Distia
 Nomor Induk/Absen : 22
 Kelas : 8D
 Hari/tanggal : Rabu/27-06-16

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa SMP kelas VIII terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari siswa-siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan siswa-siswa untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa SMP kelas VIII
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 1 = Sangat tidak setuju
 2 = Tidak setuju
 3 = Setuju
 4 = Sangat setuju

| No. | Aspek | Indikator | Penilaian | | | |
|-----|-----------------|--|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Manfaat | Setelah menggunakan media "Menulis Teks Fabel", apakah memudahkan Anda dalam memahami materi pembelajaran? | | | ✓ | |
| 2. | | Media pembelajaran bermanfaat bagi Anda dalam memahami materi pembelajaran menulis teks fabel | | | | ✓ |
| 3. | | Penyajian yang digunakan dalam media pembelajaran terkait materi menulis teks fabel menarik dan membantu pemahaman | | | ✓ | |
| 4. | Desain tampilan | Pengoperasian media pembelajaran menulis teks fabel tidak sulit | | | ✓ | |
| 5. | | Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | ✓ | |
| 6. | | Irama yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | ✓ | |
| 7. | | Permainan (<i>game</i>) yang digunakan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | ✓ | |
| 8. | Materi | Contoh teks fabel yang disajikan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | ✓ | |
| 9. | | Latihan soal dalam media menulis teks fabel mudah dipahami | | | ✓ | |

B. SARAN

Sudah bagus dan mudah dipahami.

.....

.....

.....

.....

.....

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS ADOBE FLASH
CSS DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

Materi : Menulis Teks Fabel
Nama Siswa : *Navadila Asapatiwi*
Nomor Induk/Absen : *23*
Kelas : *8D*
Hari/tanggal : *Rabu, 27 Januari 2016*

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa SMP kelas VIII terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari siswa-siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan siswa-siswa untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa SMP kelas VIII
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
1 = Sangat tidak setuju
2 = Tidak setuju
3 = Setuju
4 = Sangat setuju

| No. | Aspek | Indikator | Penilaian | | | |
|-----|-----------------|--|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Manfaat | Setelah menggunakan media "Menulis Teks Fabel", apakah memudahkan Anda dalam memahami materi pembelajaran? | | | | ✓ |
| 2. | | Media pembelajaran bermanfaat bagi Anda dalam memahami materi pembelajaran menulis teks fabel | | | | ✓ |
| 3. | | Penyajian yang digunakan dalam media pembelajaran terkait materi menulis teks fabel menarik dan membantu pemahaman | | | | ✓ |
| 4. | Desain tampilan | Pengoperasian media pembelajaran menulis teks fabel tidak sulit | | | ✓ | |
| 5. | | Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | | ✓ |
| 6. | | Irama yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | | ✓ |
| 7. | | Permainan (<i>game</i>) yang digunakan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 8. | Materi | Contoh teks fabel yang disajikan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | ✓ | |
| 9. | | Latihan soal dalam media menulis teks fabel mudah dipahami | | | | ✓ |

B. SARAN

Soalnya kurang banyak wkwkwk
 game pembelajarannya
 Menarik sekali 😊

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS ADOBE FLASH
CS5 DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

Materi : Menulis Teks Fabel
 Nama Siswa : Netha Agustin F.
 Nomor Induk/Absen : 24
 Kelas : 8P
 Hari/tanggal : Rabu, 27 Januari 2016

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa SMP kelas VIII terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari siswa-siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan siswa-siswa untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa SMP kelas VIII
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 1 = Sangat tidak setuju
 2 = Tidak setuju
 3 = Setuju
 4 = Sangat setuju

| No. | Aspek | Indikator | Penilaian | | | |
|-----|-----------------|--|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Manfaat | Setelah menggunakan media "Menulis Teks Fabel", apakah memudahkan Anda dalam memahami materi pembelajaran? | | | | ✓ |
| 2. | | Media pembelajaran bermanfaat bagi Anda dalam memahami materi pembelajaran menulis teks fabel | | | | ✓ |
| 3. | | Penyajian yang digunakan dalam media pembelajaran terkait materi menulis teks fabel menarik dan membantu pemahaman | | | | ✓ |
| 4. | Desain tampilan | Pengoperasian media pembelajaran menulis teks fabel tidak sulit | | | | ✓ |
| 5. | | Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | ✓ | |
| 6. | | Irama yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | | ✓ |
| 7. | | Permainan (<i>game</i>) yang digunakan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 8. | Materi | Contoh teks fabel yang disajikan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 9. | | Latihan soal dalam media menulis teks fabel mudah dipahami | | | | ✓ |

B. SARAN

Sangat bagus, mudah untuk dipahami.

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS ADOBE FLASH
CS5 DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

Materi : Menulis Teks Fabel
Nama Siswa : Nur Hidayah Wyayanti
Nomor Induk/Absen : 25
Kelas : 8D
Hari/tanggal : Rabu, 27 Januari 2016

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa SMP kelas VIII terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari siswa-siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan siswa-siswa untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa SMP kelas VIII
2. Berilah tanda centang (☒) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
1 = Sangat tidak setuju
2 = Tidak setuju
3 = Setuju
4 = Sangat setuju

| No. | Aspek | Indikator | Penilaian | | | |
|-----|-----------------|--|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Manfaat | Setelah menggunakan media "Menulis Teks Fabel", apakah memudahkan Anda dalam memahami materi pembelajaran? | | | | ✓ |
| 2. | | Media pembelajaran bermanfaat bagi Anda dalam memahami materi pembelajaran menulis teks fabel | | | | ✓ |
| 3. | | Penyajian yang digunakan dalam media pembelajaran terkait materi menulis teks fabel menarik dan membantu pemahaman | | | | ✓ |
| 4. | Desain tampilan | Pengoperasian media pembelajaran menulis teks fabel tidak sulit | | | | ✓ |
| 5. | | Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | | ✓ |
| 6. | | Irama yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | | ✓ |
| 7. | | Permainan (<i>game</i>) yang digunakan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 8. | Materi | Contoh teks fabel yang disajikan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 9. | | Latihan soal dalam media menulis teks fabel mudah dipahami | | | | ✓ |

B. SARAN

Sudah menarik

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS ADOBE FLASH
CS5 DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

Materi : Menulis Teks Fabel
 Nama Siswa : *Safa Kamila Eka Hastami*
 Nomor Induk/Absen : *26*
 Kelas : *VIII D*
 Hari/tanggal : *Rabu, 27 Januari 2016*

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa SMP kelas VIII terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari siswa-siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan siswa-siswa untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa SMP kelas VIII
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 1 = Sangat tidak setuju
 2 = Tidak setuju
 3 = Setuju
 4 = Sangat setuju

| No. | Aspek | Indikator | Penilaian | | | |
|-----|-----------------|--|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Manfaat | Setelah menggunakan media "Menulis Teks Fabel", apakah memudahkan Anda dalam memahami materi pembelajaran? | | | | ✓ |
| 2. | | Media pembelajaran bermanfaat bagi Anda dalam memahami materi pembelajaran menulis teks fabel | | | | ✓ |
| 3. | | Penyajian yang digunakan dalam media pembelajaran terkait materi menulis teks fabel menarik dan membantu pemahaman | | | | ✓ |
| 4. | Desain tampilan | Pengoperasian media pembelajaran menulis teks fabel tidak sulit | | | | ✓ |
| 5. | | Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | ✓ | |
| 6. | | Irama yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | | ✓ |
| 7. | | Permainan (<i>game</i>) yang digunakan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 8. | Materi | Contoh teks fabel yang disajikan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 9. | | Latihan soal dalam media menulis teks fabel mudah dipahami | | | | ✓ |

B. SARAN

warna tulisan ya dr gamenya gak keliatan cernanya hampir sama sama kayak backgroundnya

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS ADOBE FLASH
CS5 DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

Materi : Menulis Teks Fabel
 Nama Siswa : *Satrio Nugroho W*
 Nomor Induk/Absen : */ 28*
 Kelas : *8D*
 Hari/tanggal : *Pabu / 29 - 01 - 2016*

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa SMP kelas VIII terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari siswa-siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan siswa-siswa untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa SMP kelas VIII
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 1 = Sangat tidak setuju
 2 = Tidak setuju
 3 = Setuju
 4 = Sangat setuju

| No. | Aspek | Indikator | Penilaian | | | |
|-----|-----------------|--|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Manfaat | Setelah menggunakan media "Menulis Teks Fabel", apakah memudahkan Anda dalam memahami materi pembelajaran? | | | | ✓ |
| 2. | | Media pembelajaran bermanfaat bagi Anda dalam memahami materi pembelajaran menulis teks fabel | | | ✓ | |
| 3. | | Penyajian yang digunakan dalam media pembelajaran terkait materi menulis teks fabel menarik dan membantu pemahaman | | | ✓ | |
| 4. | Desain tampilan | Pengoperasian media pembelajaran menulis teks fabel tidak sulit | | | ✓ | |
| 5. | | Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | ✓ | | |
| 6. | | Irama yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | | ✓ |
| 7. | | Permainan (<i>game</i>) yang digunakan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 8. | Materi | Contoh teks fabel yang disajikan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 9. | | Latihan soal dalam media menulis teks fabel mudah dipahami | | | | ✓ |

B. SARAN

Sudah baik dan menarik dalam pembelajaran

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS *ADOBE FLASH*
CS5 DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

Materi : Menulis Teks Fabel
 Nama Siswa : Susi Dian MS
 Nomor Induk/Absen : 29
 Kelas : 8D
 Hari/tanggal : Rabu, 27 Januari 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa SMP kelas VIII terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari siswa-siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan siswa-siswa untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa SMP kelas VIII
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 1 = Sangat tidak setuju
 2 = Tidak setuju
 3 = Setuju
 4 = Sangat setuju

| No. | Aspek | Indikator | Penilaian | | | |
|-----|-----------------|--|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Manfaat | Setelah menggunakan media "Menulis Teks Fabel", apakah memudahkan Anda dalam memahami materi pembelajaran? | | | | √ |
| 2. | | Media pembelajaran bermanfaat bagi Anda dalam memahami materi pembelajaran menulis teks fabel | | | | √ |
| 3. | | Penyajian yang digunakan dalam media pembelajaran terkait materi menulis teks fabel menarik dan membantu pemahaman | | | | √ |
| 4. | Desain tampilan | Pengoperasian media pembelajaran menulis teks fabel tidak sulit | | | | √ |
| 5. | | Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | | √ |
| 6. | | Irama yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | √ | |
| 7. | | Permainan (<i>game</i>) yang digunakan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | √ | |
| 8. | Materi | Contoh teks fabel yang disajikan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | √ |
| 9. | | Latihan soal dalam media menulis teks fabel mudah dipahami | | | | √ |

B. SARAN

Sudah menarik, mudah untuk memahami teks fabel.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS ADOBE FLASH
CSS DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

Materi : Menulis Teks Fabel
 Nama Siswa : *Tlara Puspa dewi*
 Nomor Induk/Absen : *30*
 Kelas : *VIII D*
 Hari/tanggal : *Rabu, 27 Januari 2016*

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa SMP kelas VIII terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari siswa-siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan siswa-siswa untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa SMP kelas VIII
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 1 = Sangat tidak setuju
 - 2 = Tidak setuju
 - 3 = Setuju
 - 4 = Sangat setuju

| No. | Aspek | Indikator | Penilaian | | | |
|-----|-----------------|--|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Manfaat | Setelah menggunakan media "Menulis Teks Fabel", apakah memudahkan Anda dalam memahami materi pembelajaran? | | | | ✓ |
| 2. | | Media pembelajaran bermanfaat bagi Anda dalam memahami materi pembelajaran menulis teks fabel | | | | ✓ |
| 3. | | Penyajian yang digunakan dalam media pembelajaran terkait materi menulis teks fabel menarik dan membantu pemahaman | | | ✓ | |
| 4. | Desain tampilan | Pengoperasian media pembelajaran menulis teks fabel tidak sulit | | | | ✓ |
| 5. | | Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | ✓ | |
| 6. | | Irama yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | ✓ | |
| 7. | | Permainan (<i>game</i>) yang digunakan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | ✓ | |
| 8. | Materi | Contoh teks fabel yang disajikan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 9. | | Latihan soal dalam media menulis teks fabel mudah dipahami | | | ✓ | |

B. SARAN

Sudah bagus dan mudah di pahami

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS ADOBE FLASH
CS5 DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

Materi : Menulis Teks Fabel
 Nama Siswa : *Vania Adhish W*
 Nomor Induk/Absen : *21*
 Kelas : *8D*
 Hari/tanggal : *Kabu, 27 Januari 2016*

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa SMP kelas VIII terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari siswa-siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan siswa-siswa untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa SMP kelas VIII
2. Berilah tanda centang (☒) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 1 = Sangat tidak setuju
 2 = Tidak setuju
 3 = Setuju
 4 = Sangat setuju

| No. | Aspek | Indikator | Penilaian | | | |
|-----|-----------------|--|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Manfaat | Setelah menggunakan media "Menulis Teks Fabel", apakah memudahkan Anda dalam memahami materi pembelajaran? | | | ✓ | |
| 2. | | Media pembelajaran bermanfaat bagi Anda dalam memahami materi pembelajaran menulis teks fabel | | | ✓ | |
| 3. | | Penyajian yang digunakan dalam media pembelajaran terkait materi menulis teks fabel menarik dan membantu pemahaman | | | | ✓ |
| 4. | Desain tampilan | Pengoperasian media pembelajaran menulis teks fabel tidak sulit | | | ✓ | |
| 5. | | Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | ✓ | |
| 6. | | Irama yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | ✓ | |
| 7. | | Permainan (<i>game</i>) yang digunakan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | ✓ | |
| 8. | Materi | Contoh teks fabel yang disajikan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | ✓ | |
| 9. | | Latihan soal dalam media menulis teks fabel mudah dipahami | | | | ✓ |

B. SARAN

Penilaiannya / levelnya dibuatnya bisa lebih seru dan menarik.

.....

.....

.....

.....

.....

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS ADOBE FLASH
CS5 DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

Materi : Menulis Teks Fabel
 Nama Siswa : Patricia Camila
 Nomor Induk/Absen : 7646 / 32
 Kelas : VIII D
 Hari/tanggal : Rabu, 27 Januari 2016.

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa SMP kelas VIII terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari siswa-siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan siswa-siswa untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa SMP kelas VIII
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 1 = Sangat tidak setuju
 - 2 = Tidak setuju
 - 3 = Setuju
 - 4 = Sangat setuju

| No. | Aspek | Indikator | Penilaian | | | |
|-----|-----------------|--|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Manfaat | Setelah menggunakan media "Menulis Teks Fabel", apakah memudahkan Anda dalam memahami materi pembelajaran? | | | ✓ | |
| 2. | | Media pembelajaran bermanfaat bagi Anda dalam memahami materi pembelajaran menulis teks fabel | | | ✓ | |
| 3. | | Penyajian yang digunakan dalam media pembelajaran terkait materi menulis teks fabel menarik dan membantu pemahaman | | | ✓ | |
| 4. | Desain tampilan | Pengoperasian media pembelajaran menulis teks fabel tidak sulit | | | | ✓ |
| 5. | | Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | | ✓ |
| 6. | | Irama yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | ✓ | |
| 7. | | Permainan (<i>game</i>) yang digunakan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | ✓ | |
| 8. | Materi | Contoh teks fabel yang disajikan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 9. | | Latihan soal dalam media menulis teks fabel mudah dipahami | | | | ✓ |

B. SARAN

Pertanyaannya kurang banyak.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA MENULIS TEKS FABEL BERBASIS ADOBE FLASH
CS5 DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTs

Materi : Menulis Teks Fabel
 Nama Siswa : Nabila Shabrina
 Nomor Induk/Absen : 34
 Kelas : VII D
 Hari/tanggal : Rabu, 23 - 01 - 2019

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa SMP kelas VIII terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, saran dan kritik dari siswa-siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran "Menulis Teks Fabel". Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan kesediaan siswa-siswa untuk memberikan respon terhadap pertanyaan sesuai dengan petunjuk berikut.

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa SMP kelas VIII
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 1 = Sangat tidak setuju
 2 = Tidak setuju
 3 = Setuju
 4 = Sangat setuju

| No. | Aspek | Indikator | Penilaian | | | |
|-----|-----------------|--|-----------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Manfaat | Setelah menggunakan media "Menulis Teks Fabel", apakah memudahkan Anda dalam memahami materi pembelajaran? | | | | ✓ |
| 2. | | Media pembelajaran bermanfaat bagi Anda dalam memahami materi pembelajaran menulis teks fabel | | | ✓ | |
| 3. | | Penyajian yang digunakan dalam media pembelajaran terkait materi menulis teks fabel menarik dan membantu pemahaman | | | | ✓ |
| 4. | Desain tampilan | Pengoperasian media pembelajaran menulis teks fabel tidak sulit | | | ✓ | |
| 5. | | Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | ✓ | |
| 6. | | Irama yang digunakan dalam media tersebut sudah tepat | | | ✓ | |
| 7. | | Permainan (<i>game</i>) yang digunakan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | | ✓ |
| 8. | Materi | Contoh teks fabel yang disajikan dalam media pembelajaran menulis teks fabel menarik | | | ✓ | |
| 9. | | Latihan soal dalam media menulis teks fabel mudah dipahami | | | ✓ | |

B. SARAN

Materi yang disajikan sudah bagus, tapi kalau menerangkan kan nichon jangan terlalu cepat. Media nya juga bagus.

LAMPIRAN 7. DOKUMENTASI



Gambar 1. CD media pembelajaran menulis teks fabel



Gambar 2. Pengembang mendemonstrasikan cara penggunaan media pembelajaran



Gambar 3. Siswa sedang memperhatikan media pembelajaran



Gambar 4. Siswa mencoba menggunakan media pembelajaran



Gambar 5. Siswa sedang mengisi angket yang disajikan untuk menilai media pembelajaran



Gambar 6. Guru sedang mengisi angket yang telah disajikan oleh pengembang

LAMPIRAN 8. SURAT



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Jalan Colombo No.1 Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207; Fax. (0274) 548207
Laman: fbs.uny.ac.id; E-mail: fbs@uny.ac.id

FRMFBS/03-01
10 Jan 2011

Nomor : 1274c/UN.34.12/DT/XI/2015
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Validasi Instrumen

Yogyakarta, 23 November 2015

Yth. Kajur Teknologi Pendidikan FIP UNY

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Validasi Instrumen** untuk memperoleh data awal guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

Pengembangan Media Menulis teks Fabel Berbasis Adobe Flash CSS dengan Pendekatan Proses untuk Siswa SMP/MTs

Mahasiswa dimaksud adalah:

Nama : AZWAR RIZKY S.
NIM : 10201241065
Jurusan/ Program Studi : Pend. Bahasa dan SAstra Indonesia
Waktu Pelaksanaan : November - Desember 2015
Lokasi Validasi Instrumen : Jurusan Teknologi Pendidikan FIP UNY

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Probo Utami, S.E.
NIP.19670704 199312 2 001


Hal : Permohonan Nara Sumber Ahli

Kepada Yth. Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Di tempat

Saya yang bertandatangan di bawah ini


Nama : AZWAN RIZKY S.
 NIM : 10201241065
 Prodi/Fakultas : Pend. Bahasa dan Sastra Indonesia / FBS
 No. HP : 089653954263
 Judul Skripsi/ : Pengembangan Media Menulis Teks Fabel Bertulis
 Tesis)* : Adobe Flash CS5 dengan Pendekatan Proses untuk
Siswa SMP/MTs
 Pembimbing : Dr. Suroso, M. Pd., M. Th.
Kusumawanti, SS., M. Pd., M. A.

Memohon nara sumber ahli sebagai validator media / materi / instrumen)* penelitian saya.
 Demikian surat ini saya sampaikan, atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 24 November 2015
 Pemohon

AZWAN RIZKY S.

Dosen yang disetujui sebagai nara sumber ahli :

Nama : Estu Miyarso, M. Pd.
 NIP : 197702032005011002

Yogyakarta, _____
 Mengetahui,
 Ketua/Sekretaris Jurusan KTP

Peni Herdianto, M. Pd.
 NIP. _____



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
Jalan Colombo No.1 Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207; Fax. (0274) 548207
Laman: fbs.uny.ac.id; E-mail: fbs@uny.ac.id

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 180/UN.34.12/DT/II/2016
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 18 Februari 2016

Yth. Walikota Yogyakarta
c.q. Kepala Dinas Perizinan Kota Yogyakarta
Kompleks Balai Kota, Timoho, Yogyakarta

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/ Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FABLE BERBASIS ADOBE FLASH CS5 DENGAN PENDEKATAN PROSES

Mahasiswa dimaksud adalah

Nama : AZWAR RIZKY S.
NIM : 10201241065
Jurusan/Program Studi : Pend. Bahasa dan Sastra Indonesia
Waktu Pelaksanaan : Februari – Maret 2016
Lokasi Penelitian : SMP Negeri 15 Yogyakarta

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

sd. Dekan
Kasubag Pendidikan FBS,
Indun Probo Utami, S.E.
NIP.19670704 199312 2 001

Tembusan:
- Kepala SMP Negeri 15 Yogyakarta



PEMERINTAHAN KOTA YOGYAKARTA

DINAS PERIZINAN

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 514448, 515865, 515865, 515866, 562682
Fax (0274) 555241

E-MAIL : perizinan@lojakota.go.id

HOTLINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@lojakota.go.id

WEBSITE : www.perizinan.lojakota.go.id

SURAT IZIN

NOMOR : 070/0634

1194/34

Membaca Surat : Dari Dekan Fak. Bahasa & Seni UNY
Nomor : 180/UN/34/12/DT/II/2016 Tanggal : 18 Februari 2016

Mengingat : 1. Peraturan Gubernur Daerah istimewa Yogyakarta Nomor : 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;
5. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 20 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;

Dijinkan Kepada : Nama : AZWAR RIZKY SYAFRUDIN
No. Mhs/ NIM : 10201241065
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Bahasa & Seni UNY
Alamat : Jl. Colombo No. 1, Yogyakarta
Penanggungjawab : Dr. Suroso, M. Pd
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FABEL BERBASIS ADOBE FLASH CS5 DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP/MTS

Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 19 Februari 2016 s/d 19 Mei 2016
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberikan Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kesetabilan pemerintahan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas

Kemudian diharap para Pejabat Pemerintahan setempat dapat memberikan bantuan seperlunya

Tanda Tangan
Pemegang Izin

AZWAR RIZKY SYAFRUDIN

Dikeluarkan di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 19-02-2016
An. Kepala Dinas Perizinan
Sekretaris

Drs. HARDONO
NIP. 195804101985031013

Tembusan Kepada :

Yth 1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)
2. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
3. Kepala SMP Negeri 15 Yogyakarta
4. Dekan Fak. Bahasa & Seni UNY
5. Ybs.



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 15 YOGYAKARTA
Jalan Tegal Lempuyangan Nomor 61 Telepon 512912 Yogyakarta
Website : <http://www.smpn15yogya.com>
Email : smpn15_yk@yahoo.co.id
Fax : (0274) 544903

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 070 /144/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 15 Yogyakarta :

Nama : Subandiyo, S.Pd.
NIP : 19590723 198103 1 010
Pangkat / Golongan : Pembina / IV/a

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : AZWAR RIZKY SYAFRUDIN
NIM : 10201241065
Pekerjaan : Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta
Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Fakultas Bahasa Dan Seni
Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS FABEL
BERBASIS ADOBE FLASH CS5 DENGAN PENDEKATAN PROSES UNTUK
SISWA SMP/MTs

Telah melakukan penelitian pada tanggal, 20 Februari s/d 25 Februari 2016 berdasarkan surat Izin dari Dinas Perizinan No: 070/ 0634 dan 119 / 34 tanggal. 18 Februari 2016

Demikian Surat Keterangan penelitian ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



SEGORO AMARTO
SEMANGAT GOTONG ROYONG AGAWE MAJUNE NGAYOGYAKARTA
KEDISIPLINAN - KEPEDULIAN SOSIAL - GOTONG ROYONG - KEMANDIRIAN